

4/91 DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
POWER PLAY
Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,-/ sfr 6,50
Lit.6900/ hfl 8,-
dkr 35,-/ fmk 24,-
Das Mega Drive hebt ab
SENKRECHT-STARTER
Rassige Actionmodule im Test
Dreifaches Hoch
SPIELE VOM FEINSTEN
Red Baron
Turrican 2
Links
Frankfurter Rundschau
HIGH-SCORE-FIEBER
Bericht von der Automatenmesse
Spielefreaks im Abseits
ZUM TÖTEN VERFÜHRT?
Harmloser Freizeitspaß oder Krieg im Kinderzimmer

Krieg & Rasen

Daß es in manchen Computer- und Videospielen nicht gerade zimperlich zur Sache geht, wissen wir alle. Raketen auf Israel, zerbombte Bunker, tödliches Gas und der Krieg im Golf sind die gräßlichen Tatsachen, die die alte Frage wieder ins Licht rücken: Was ist dran am Klischee des dumpfen Killers, mit dem Spieler so gerne behaftet werden? Da wir uns über manchen unreflektierten und tendenziösen Bericht in der Presse ärgerten, recherchierten Winnie und Volker drei Wochen zum Thema "Krieg & Frieden", holten sich Meinungen von Experten, stellten unbequeme Fragen und bekamen unbequeme Antworten. Das Ergebnis, das hoffentlich für Zündstoff im Leserforum sorgt, lest Ihr auf Seite 120.



Kein Poster: Das war uns doch zu martialisch...



Das ist auch der Grund, warum Ihr das Poster, das ursprünglich in dieser Ausgabe liegen sollte, nicht findet. Es zeigte nicht nur einen Jet im malerischen Sonnenuntergang, sondern auch detaillierte Rißzeichnungen der Waffensysteme. Wir wollen die Augen nicht vor den Tatsachen verschließen, finden das Thema aber zur Zeit mehr als unangebracht.

Erfreulichere Dinge: Diesen Monat wurde wieder ausführlich gereist. Von Winnies fahrerischen Fähigkeiten konnten sich Heinrich und Volker hautnah überzeugen. Auf dem Weg zur Nürnberger Spielwarenmesse wurden zwei Beinahzusammenstöße ("Winnie, bremsen!") von den rasenden Redakteuren souverän gemeistert. Auf der Messe schwelgten die drei dann in Erinnerungen an die selige Kinderzeit ("Guck mal, neue Lego-Steine.") und informierten sich bei Atari, Nintendo und Sega über neue Trends auf dem Spielemarkt. Sichtlich angeschlagen ging es am Abend zurück ins heimatliche München.

Nürnberger Leckereien: schnelle Fahrer, viele Spiele

Anatol besuchte währenddessen unseren medizinischen Experten Alric, um mit ihm den neuesten Teil des Operationsprogramms "Life & Death II" unter die Lupe zu nehmen (Diagnose auf Seite 16). Winnie und Martin waren nicht von "Musha Aleste", "Gaiares" und "Gynoug" wegzureißen, während Michael sich in "Red Baron" vertiefte: Genaueres findet Ihr im Testteil.

Spiele mit Köpfchen: mit Life & Death II unter die Großhirnrinde

Einen friedlichen Monat wünscht das

Power-Play-Team

38 Strategie für Fortgeschrittene: "Warlords"

12 Große Ohren, großes Sprite: Andrew Braybrooks tierische Kreation



Aktuell

Unter der Lupe

Rubriken

Computerspiele-tests

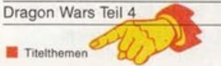
Videospieletests

Kurztests Computerspiele

Kurztests Videospiele

Power-Tips

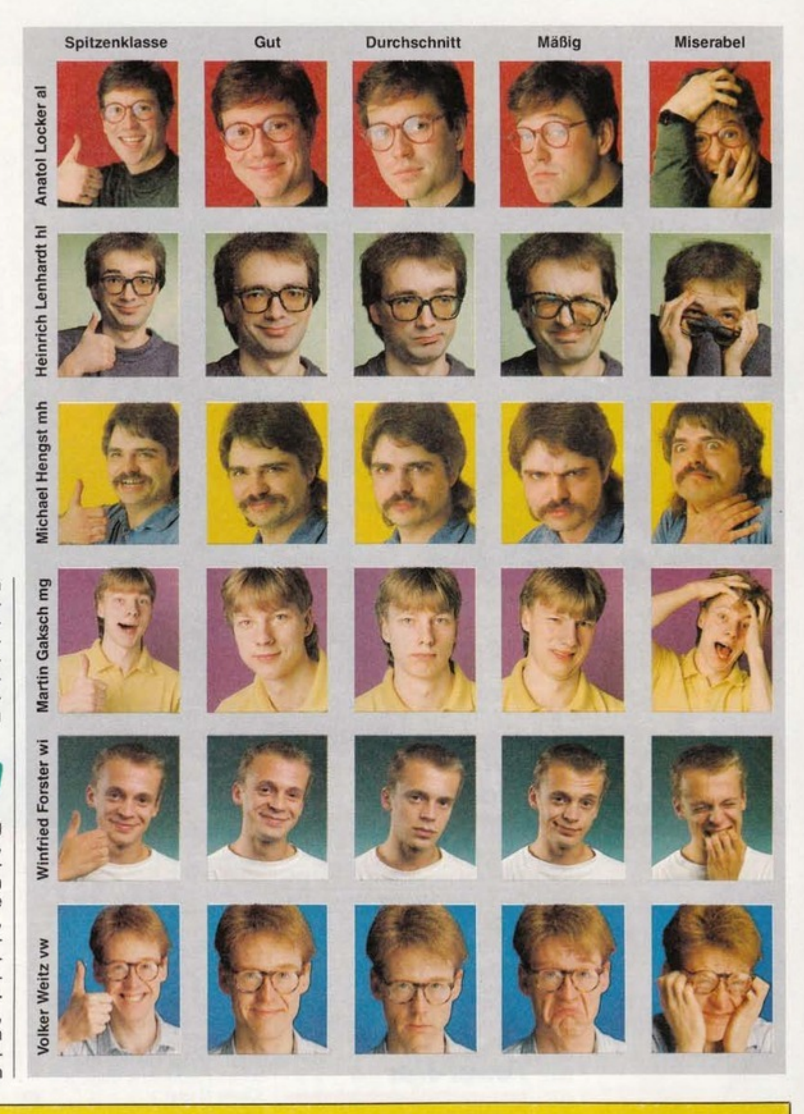
■ Titelthemen





DIE WERTUNGEN

Hits, Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verrät Euch diese Seite.



In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospiel-Tests anwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens hundert Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Grafik, Sound und Wertung

Bei der **GRAFIK**-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim **SOUND** spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamt-Wertung, die bei uns ***POWER-WERTUNG*** heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist. Umsetzungen

---

Die Software-Firma, die das Spiel veröffentlicht hat.

Die Grafikwertung. Bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die EGA-Grafik. Wenn das Spiel unter Hercules läuft, oder eine interessante VGA-Grafik bietet, wird das extra im Text erwähnt.

Die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS bewerten wir den AdLib-Sound, sonst den PC-Piepser.

Der Schwierigkeitsgrad. Es gibt drei Abstufungen: leicht, mittel und schwer. Kann man aus mehreren wählen, so steht hier "einstellbar".

Das Spielgenre (Beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").

Die unverbindliche Preisempfehlung, die der Hersteller für das Spiel vorgibt.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Simarils, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS 39%		AMIGA 39%	
Grafik: 60%	Sound: 38%	Grafik: 65%	Sound: 41%
Schwierigkeit: leicht		Schwierigkeit: leicht	
ATARI ST 39%		**C 64**	
Grafik: 65%	Sound: 41%	nicht geplant	
Schwierigkeit: leicht			

Hier findet Ihr das Wichtigste: die *POWER-WERTUNG* (den Spielspaß). "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres. Das Spiel wird für jeden Computertyp einzeln bewertet.

Hier steht entweder die Grafik- und Soundwertung oder "nicht geplant" (Das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (Die Software-Firma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint.

von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für Neuvorstellungen oder bessere Spiele zu sparen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers oder Videospiels. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und *POWER-WERTUNG* werden von der gesamten Redaktion gemeinsam (meist nach hitzigen Debatten) bestimmt.

Um eine gute Übersicht zu gewährleisten, haben wir alle Wertungen in einem Kasten zusammengefaßt. In unserem Steckbrief findet Ihr die Begriffe genau erklärt. Der Steckbrief steht bei jedem Computer- oder Videospiel-Test. Versionen, die zum Redaktionsschluß nicht testbar waren, werden in der Rubrik Kurztests vorgestellt und bewertet.



Das obige Symbol ist das heiß begehrte *POWER PLAY*-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren, bekommen diese Auszeichnung.



Hütet Euch vor Spielen, denen wir die *POWER PLAY*-Gurke (obige Abbildung) verleihen. Die so gekürten Programme lassen sich auch bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Wanted: Spiele-Steckbrief

Gurken und Medaillen

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das *POWER PLAY*-Prädikat und die *POWER PLAY*-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die *POWER PLAY*-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. *al*

Softwarelieblinge

Momentan spielt...

...Michael Hengst
Red Baron (MS-DOS), Warlords (MS-DOS), Final Fight (Super Famicom)

...Anatol Locker
Pilot Wings (Super Famicom), The Power (Amiga), Musha Aleste (Mega Drive)

...Heinrich Lenhardt
Bane of the Cosmic Forge (MS-DOS), Links (MS-DOS), Lemmings (Amiga)

...Martin Gaksch
Turrican II (Amiga), Links (MS-DOS), Super Mario World (Super Famicom)

...Winnie Forster
Ghengis Khan (MS-DOS), Turrican II (Amiga), Musha Aleste (Mega Drive)

...Volker Weitz
Chaos strikes back (Amiga), Buck Rogers (Amiga), Red Baron (MS-DOS)

Mittelalterlicher Mauerbau

Endlich wieder eine neue Spielidee: In **Castles** von Quicksilver Software darf sich der Spieler als waschechter Burgherr betätigen. Er startet mit einem kleinen Dorf, das er solange mit der Steuerknute bleut, bis der nötige Finanzrahmen da ist. Hat man endlich seine Burg zusammengeschustert, kommt der böse Nachbar (entweder Mensch oder Computer) und schießt aus großen Katapulten die Mauern zu Kieseln. Übersteht man auch diese Attacke, darf man mit mehreren Fürsten das Land unter sich aufteilen.

Es gibt zwei Szenarien. Eines davon spielt, historisch akkurat, im 14ten Jahrhundert (als Männer noch Männer waren...), das andere in ferner Zukunft (wenn Männer wieder Männer sind...). Castles erscheint zuerst für MS-DOS, Umsetzungen für alle wichtigen Computertypen sollen folgen. Wer sich schon einmal einlesen will, wie's damals auf Burgen zuging, dem sei Barbara Tuchmanns Wälzer "Der ferne Spiegel" aus der Bibliothek empfohlen (dtv 10060). *al*

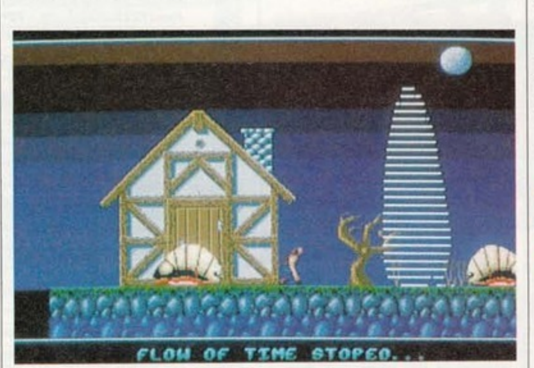


Ritter schlagen, Burgen bauen und nicht nach den Mädels schauen: Castles erscheint in Bände (MS-DOS)

Umweltfreundlich

In Zusammenarbeit mit dem **Umweltbundesamt Berlin** realisiert die neue Firma Comad aus Reutlingen ein Icon-gesteuertes Adventure, mit dem der Spieler sein ökologisches Bewußtsein schulen kann. Der Pixelheld der Geschichte muß eine frisch geerbte Villa unter umweltfreundlichen Aspekten renovieren. Ziel ist es dabei, die jeweils ökologisch relevante Lösung zu finden.

Nur wenn der Spieler möglichst wenig Umweltverschmutzung anrichtet, sind die verschiedenen Aufgaben zu lösen. Wehe dem Gedankenlosen, der sich etwa ein Auto ohne Katalysator anschafft oder bei der falschen Imbißbude schlemmt. Punkteabzug und ein Loch in der Ozonschicht sind die Folgen. Um für eine möglichst große Verbreitung zu sorgen, wird man das Spiel als Public Domain anbieten. *vw*



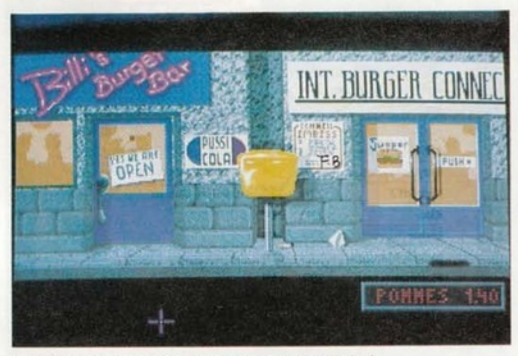
Ein Schnappschuß des actionlastigen Jump'n'Runs "Warrior" (Amiga)

Software aus dem hohen Norden

Gleich zwei Softwarepremieren gibt es aus Hamburg zu vermelden: Zum einen hat sich dort unter dem vielversprechenden Namen Avantgarde ein neues Entwicklerteam gebildet. Mit dem ballerlastigen Jump'n'Run-Spiel **Warrior** stellen die Programmierer, allesamt alte Hasen der Commodore-Szene, ihr erstes Produkt vor. Grafisch und akustisch sah der Amiga-Titel recht ansprechend aus, ob es spielerisch sein Geld wert ist, steht wahrscheinlich in unserer nächsten Ausgabe. Funtasy Factory, eine ebenfalls neugegründete Hamburger Minifirma, wird das Programm in diesen Tagen auf den Markt bringen. Den Vertrieb in Deutschland besorgt voraussichtlich Bomico. Die wackeren Entwickler von Avantgarde werkeln hingegen bereits an einem neuen Spiel: **New York City** heißt die Mischung aus Wirtschaftssimulation und Abenteuerspiel, bei der man allein oder mit bis zu drei Mitspielern um die Vormachtstellung in der Unterwelt dieser Stadt ringt. *wi*

Meister aller Klassen

Die Würfel sind gefallen: Ihr habt Euer **Spiel des Jahres** gewählt. Die Auswertung der zahlreichen Karten (ein Dankeschön an alle, die mitge-



Ein umweltgerechtes Adventure von Comad (Amiga)



Euer bestes Spiel des Jahres 1990: The Secret of Monkey Island

macht haben) ist abgeschlossen.

Der erste Preis geht in die Karibik, genauer gesagt nach Monkey Island. Nachwuchspirat Guybrush Threepwood aus den Lucasfilm Studios steht mit "The Secret of Monkey Island" am höchsten in der Spielergunst. Auch Platz zwei ist fest in Freibeuterhand: Das unverwüstliche "Pirates" von Microprose blieb unserem guten Guybrush bis zum letzten Kanonenschuß hart auf den Fersen. Den dritten Platz sicherte sich ebenfalls ein Spiel von Microprose: Sid Meiers "Railroad Tycoon" zog viele Hobbyeisenbahner in seinen Bann. *vw*

Leserhits des Jahres 1990

1. The Secret of Monkey Island
2. Pirates
3. Railroad Tycoon
4. Rainbow Islands
5. Indiana Jones Adventure
6. Ultima 6
7. Turrican
8. Wing Commander
9. Powermonger
10. Cadaver
11. Klax
12. Kick Off 2
13. Populous
14. Super Shinobi
15. Wings
16. Chaos strikes back
17. Tetris
18. Sim City
19. Silent Service II
20. Zak McKracken

Hier ist sie noch einmal, die Liste Eurer Lieblingsspiele. Piraten und Inseln scheinen Eure Favoriten zu sein. Da Ihr alle so fleißig geschrieben und mitgewählt habt, gibt's als Belohnung für zehn Glückliche unter Euch ein Spiel nach freier Wahl. Die Gewinner sind:
Raphael Bablick aus München
Falkmar Böttger aus Dresden
Marc Elting aus Bocholt
Detlef Hofmann aus Börwang
Jan Koepke aus Berlin
Giovanni Miarelli aus Birsfelden
Andreas Niehoff aus Vechelde
Markus Schröder aus Northeim
Sebastian Skarupke aus Mainz-Mombach
Gregor Thiel aus Hünfelden

Die POWER PLAY wünscht allen Gewinnern viel Spaß mit ihrem Wunschspiel. *vw*

Baby an Bord

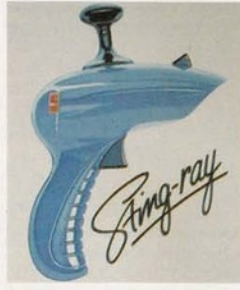
Tagsüber ist Brat ein Engel von einem Baby. Einen so süßen Fratz trifft man heutzutage selten. Er ist der Wunschtraum einer jeden Mutter. Sobald Brat allerdings einnickt, träumt er von den wüstesten Sachen. In seiner nächtlichen Fantasie wird aus ihm ein cooler Bursche, der verrückte Welten auf der Suche nach handfestem Ärger durchwandert. Nichtsdestotrotz bleibt Brat ein hilfloses Baby, so daß er in seinen Träumen total die Orientierung verliert. Jetzt kommt Ihr zum Zug. Es liegt an Euch, Brat wohlbehalten durch "Toy Town", "The Park" und "Space World" zu führen.

Brat sieht auf den ersten Blick nach einem putzigen Geschicklichkeitsspiel aus. Laut Imageworks wird das Programmm recht umfangreich sein, so daß ausgedehnte Babyexkursionen nicht zu vermeiden sind. Jede Menge abgedrehte Gegner und hilfreiche Gegenstände, die Brat's Sammelwut befriedigen, sorgen für die nötige Abwechslung. Amiga- und ST-Besitzer dürfen sich im Laufe des Frühjahrs auf den kauzigen Knirps anfreunden. *mg*


Gottes vergessene Kinder: der Geschicklichkeitstest Brat (Amiga)

Designer-knüppel

Um gepflegtes und technisch ausgereiftes Ballern möchte sich das neue englische Unternehmen Logic 3 kümmern. Das erste Produkt der von Spectravideo gegründeten Firma ist der Joystick **Sting-ray**. Was auf den ersten Blick wie eine Laserpistole von Flash Gordon aussieht, entpuppt sich als Einhand-Joystick mit Mikroschaltern und ergonomisch geformtem Griffstück. Der Sting-ray wird in vier Versionen erscheinen, unter anderem auch für die Sega- und Nintendo-Konsolen. Weitere Joysticks in neuartigem Design sollen folgen. *vw*



Der neue Einhand-Joystick "Sting-ray"

Satelliten-sensationen

Der ewig junge Actionklassiker **R-Type** feiert Wiedergeburt. Die neueste Version des klassischen Horizontal-Scrol-


Brats cooles Äußeres täuscht über sein kindliches Verhalten geschickt hinweg (Amiga)



R-Type macht der Game-Boy-Version von Nemesis Konkurrenz

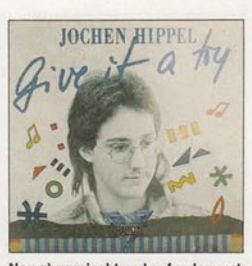
lers darf man auf dem Game Boy spielen. Die Umsetzung besorgte der Arcade-Hersteller Irem höchstpersönlich. Eine offizielle Veröffentlichung ist zwar noch nicht in Sicht, Import-R-Types dürfte es aber in absehbarer Zeit geben. *mg*


Der Game-Boy-Abklatsch "Game Mate" mit einigen Spielen

Konsolenkrampf

Im Zuge der bundesweiten Handheld-Begeisterung hat der französische Spielzeugriese Yeno ab sofort mit dem Verkauf des Konsolenwinzlings **Game Mate** begonnen. Das Gerät, das in England schon seit einigen Monaten im Handel ist, ähnelt äußerlich eher Segas Game Gear, denn dem direkten Konkurrenten Game Boy: links das Steuerkreuz, rechts zwei Feuer-, eine Start- und eine Select-Taste, dazwischen der LCD-Monitor. Ausgeliefert wird es inklusive einem Batterieset, einem Kopfhörer und dem extrem dürftigen "Pac-Man"-Verschnitt "Money Maze". Wie der Game Boy kann das Gerät keine Farben darstellen, dürfte in der Auflösung jedoch ungefähr gleichauf mit Nintendos Kassenschlager liegen. Musik und Soundeffekte klingen nicht sonderlich berauschend; ob's an der Hard- oder Software liegt, wird sich noch zeigen. Zwei Game Mates können vernetzt werden, das Kabel hat sich der (seltsamerweise anonyme) Hersteller jedoch gespart. Alle Spiele kommen auf "Cards", wie man sie am ehesten von der PC-Engine kennt. Gut zwanzig Programme sind bereits erhältlich, darunter "Galaxy Invader" (Galaxians), "Cube Cup" (Tetris), "Kung Fu Fighter", "Enchanted Bricks" (Break Out), "Mini Golf", die Vertikalballerei "Tornado" und die Jump'n'Run-Spiele "Monster Pitfall" und "Time Warrior". Alles in allem macht der Game Mate nach einigen Testspielchen eher den Eindruck eines fernöstlichen Schnellschusses, bei dem auf Verarbeitung und ausgefeilte Technik nicht sonderlich viel Wert gelegt wurde. Der empfohlene Verkaufspreis wird bei etwa 100 Mark liegen. Ob Fremdhersteller Spiele für den Game Mate entwickeln werden, ist fraglich. *wi*

Hippels Hits auch auf Kassette



Neu abgemischt und aufgedonnert: Die Computerspiel-Soundtracks auf Hippels "Give it a try"-Album.

Give it a try, die CD mit geremixten Spielemusikstükken von Thalions Musikant Jochen Hippel, erfreut sich großer Beliebtheit. Damit sich auch alle Nicht-CDler an akustischen Spezialitäten wie "Wings of Death" und "Bittner-Rap" erfreuen können, gibt's das Opus jetzt auf Kassette.

Die CD kostet bei Vorkasse wie gehabt 19,90 Mark (plus 3 Mark Versandkosten). Bei Bestellung per Nachnahme macht's 24,90 Mark. Die neue Kassettenversion ist für 14,90 Mark (plus 3 Mark Versandkosten) zu haben. Bei einer Nachnahmebestellung beträgt der Preis inklusive Porto und Gebühr 19,90 Mark. Zu bekommen sind CD und MC bei Thalion Software in Gütersloh. *hl*

Letzte Meldung

■ **Das erfolgreiche Brettspiel Hero's Quest wird von Gremlin für alle gängigen Computersysteme umgesetzt.**

■ **Krisalis entwickelt zur Zeit "World Championship Boxing": Als Manager kontrolliert Ihr bis zu fünf Boxer.**

■ **Sowohl Spielzeugriese Milton Bradley als auch das Softwarehaus Mindscape veröffentlichen in diesen Tagen ihre ersten Module für das NES in Deutschland.**

Sprachenwirrwarr

Ein bedeutender Unterschied zwischen den japanischen Import-Mega-Drives und der offiziellen deutschen Version war der unterschiedliche Spracherkennungschip auf der Platine. So konnte es passieren, daß ein japanisches "Ghostbusters"-Modul auf dem japanischen Mega Drive japanische Bildschirmtexte aufwies und auf dem deutschen Mega Drive englische Bildschirmtexte preisgab. Inzwischen verkaufen verschiedene Händler, wie z.B. Dynatex und CWM, Import-Mega-Drives, die den europäischen Spracherkennungschip bieten. Der Preis gegenüber den bisherigen (komplett japanischen) Importen wurde nicht verändert. Zusätzlich bietet Dynatex einen Umbau an, der die Bildwiederholfrequenz von 50 Hz auf augenfreundlichere (und schnellere) 60 Hz anhebt. Preis für den nützlichen Service: ca. 80 Mark. *mg*

Amiga-Attacke

Zwei lang ersehnte Umsetzungen von Electronic Arts-Programmen für den Amiga erscheinen in Kürze. So steht der dritte Teil der Rollenspielsaga **Bard's Tale** sowie der lustige Geschicklichkeitstest **Ski or Die** kurz vor der Auslieferung. *mg*

Kommando zurück

In der letzten *POWER PLAY* ist uns leider ein Lapsus bei der POWER-WERTUNG von **Shadow Dancer** unterlaufen. Unserer Meinung nach hat es nicht 79 Prozent, sondern 75 Prozent verdient. Wir bitten, diesen Fehler zu entschuldigen. *mg*


'NAM
★1965~1975★
TM
Vietnam war für die Vereinigten Staaten eine kostspielige Katastrophe ....
Könnten Sie – bei Verwendung derselben Ressourcen – die Geschichte nochmals schreiben und den Krieg gewinnen, den Amerika verloren hat .... ?
Als Präsident müssen Sie Ihre militärischen Ziele gegen die öffentliche Meinung in Ihrem Land abwägen. Die Entscheidung, ob Sie ein Habicht oder eine Taube sind, liegt bei Ihnen. ....
Ihr Ziel: erreichen Sie, was den Amerikanern nicht gelungen ist – verhindern Sie, daß Südvietnam den südvietnamesischen Guerillas zufällt ....
“ 'Nam ist das Ergebnis von vier Jahren umfangreicher Forschungsarbeiten durch Matthew Stibbe, dem Verfasser des mit großem Beifall begrüßten Imperiums ....”
" 'Nam ist unglaublich genau... (und) gilt ganz sicher als eines der besten Kriegsspiele seit Jahren." CU Amiga Screenstar 90%
DOMARK
Programmed and designed by: Matthew Stibbe
© 1991 Domark Software Ltd. © 1991 Artwork & Packaging Domark Software Ltd.
Veröffentlicht von Domark Software Ltd. Vertrieb: BOMICO, Gerwerbegebiet Süd, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Frankfurt. Tel: (06107) 62067
Erhältlich für: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25" & Apple Macintosh Amiga Bilschirm Fotos
Kompong Cham
Iron Triangle
Tay Ninh
Tan Son Nhut
Di An
Phu
Department of the Army United States of America

DAS DYNAMISCHE DUO

Die Graftgold-Gründer Andrew Braybrook und Steve Turner basteln gerade an zwei neuen Spielen. *POWER PLAY* hat die beiden während der Entwicklung besucht.



Fire and Ice: Jede Menge printiger Wesen



...und eine Masse mysteriöser Welten, die man erforschen darf.



Links seht Ihr verschiedene Figuren, rechts diverse Landschaftsteile von Fire and Ice (Amiga)



And the winner is: drei kampferprobte Mädels zur Auswahl (Amiga)

Die englischen Programmierprofis von Graftgold sind zur Zeit wieder einmal im Streß. Kaum hat die erfolgreiche Firma um Andrew Braybrook und Steve Turner die Umsetzung des Leland-Automaten "Super Off Road" hinter sich, wird mit Feuereifer an zwei neuen Projekten gearbeitet.

Andrew und sein Hausgrafiker Phillip Williams sind dabei auf den Hund gekommen. Ihr aktueller Titel **Fire and Ice** handelt von den Mätzchen eines langohrigen Köters, der die schwierige Aufgabe hat, ein Quartett von kleinen Hündchen durch fünf Welten voller Gefahren, Fallen und Feinden zu begleiten. Das Abenteuer beginnt in der kalten Eiswelt, führt durch düsteren Dschungel und exotische Unterwasserlandschaften. Während der Reise steigt das Thermometer langsam, aber konstant. Je angenehmer das Klima, desto wilder benehmen sich die Vorbildbösewichter der Geschichte: die Feuerwesen. Wie diese putzigen Unholde genau aussehen werden, steht noch nicht fest. Andrew ist allerdings wild entschlossen, sie ziemlich verrückt zu gestalten: "Wir diskutieren gerade über einen kleinen haarigen Ball mit dünnen Beinen. Ich weiß noch nicht so recht, ob er nur laufen oder auch fliegen kann." Diese Feuerwesen flitzen überall herum, egal wie kalt oder heiß es ist. Einheimische Feinde dagegen tauchen nur an bestimmten Orten auf. Bei Tag verfolgen sie die Welpen, fangen sie ein und opfern sie den Feuerwesen. In der Nacht, während die Eingeborenen schlafen, werden die Feuerwesen erst richtig wild. Wer eine Nacht samt junger Hunde ohne Kratzer überlebt, kann Stolz auf sich sein.

Fire and Ice ist ein typisches "Ach-sind-die-niedlich"-Spiel im Stil von "Bubble Bobble" und "Rainbow Islands". An frischen Ideen mangelt es dem Zweimann-Team jedenfalls nicht. Im Moment befindet sich das Duo gerade in der "Brainstorming"-Phase. Jede Menge Einfälle werden zu Papier gebracht und anschließend ausgewertet. So müssen die verschiedenen Welten nicht der Reihe nach besucht werden. Außerdem soll es jede Menge versteckte Räume und Levels geben. Phillip ist gerade damit beschäftigt, Landschaftselemente zu zeichnen, die Steigungen und Gefälle auch optisch vermitteln. Objekte sollen realistisch bergauf und bergab rollen. Die Bösewichter laufen sogar schneller talwärts, als sie eine Anhöhe erklimmen. "Man soll sich völlig frei und realistisch in der Landschaft bewegen können", philosophiert Andrew.

Wer meint, daß Bonusgegenstände grundsätzlich leblos sein müssen, der wird überrascht sein. Gestiefelte Fleischpasteten, die einfach aufstehen und losmarschieren sowie Bonushündchen, die vom Storch geliefert werden, sind noch relativ normale Extras. Andrew garantiert, daß die Köter selbst so zuckersüß wie möglich werden: der Leithund


Fire and Ice soll noch im Spätsommer erscheinen


Phillip Williams ist der Grafiker von Fire and Ice

hat Ohren, die ausgestreckt 50 Pixel (ein Viertel der Bildschirmvertikalen) hoch stehen (genauso lang wie sein Körper). Die Nachwuchskläffer wandern niedlich durch die Gegend, hüpfen auf und ab und schauen den Spieler herzerweichend an.

Fire and Ice soll spätestens im Herbst fertig sein. Und bis dahin, meint Andrew, kommen ihm sicher noch eine ganze Menge neuer Ideen. "So arbeite ich am liebsten. Ich entwickle einfach ein System, das es möglich macht, mit verschiedenen Grafiken und Animationen herumzuspielen." Bis kurz vor Fertigstellung fallen ihm immer noch neue Ideen ein. "Das ist eigentlich ganz natürlich. Wenn man ein innovatives Spiel programmiert, muß man eben die Ideen, die sich nicht umsetzen lassen, wieder verwerfen und sie durch neue Einfälle ersetzen."

Während Andrew mit herzallerliebsten Hündchen spielt, beschäftigt sich Steve Turner mit seriöseren Sachen, genauer gesagt mit der Weltherrschaft.

Die Idee zu **Realms** spukt schon seit fünf Jahren in Steves Kopf herum: "Damals programmierte ich noch auf dem Spectrum. Mein Vorhaben war für diesen Computer einfach viel zu kompliziert, also fing ich gar nicht damit an." Als König von mehreren Städten versucht der Spieler, durch Krieg und Gesetze möglichst viele Steuern einzutreiben. Steve gibt zu, daß das Prinzip nicht gerade neu ist. "Normalerweise konzentrieren sich solche Spiele nur auf den trockenen, strategischen Teil. Wir wollen das Spiel mit viel Grafik, Sound und Animationen lebendig machen."

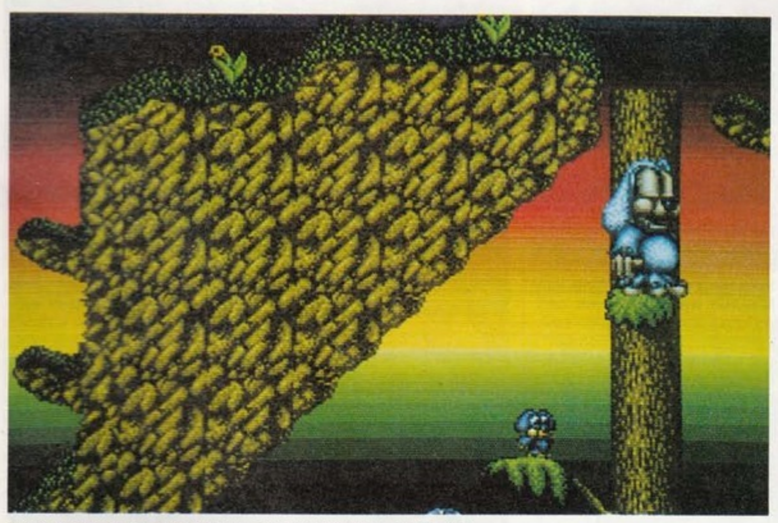
Jeder Aspekt des Spiels soll grafisch umgesetzt werden. Die 3-D-Landschaft ist das Herz des Programms. Von dort kommt man per Mausklick auf detailliertere Bildschirmszenarien bis hin zu den einzelnen militärischen Einheiten. Das 3-D-Umfeld wirkt sich direkt auf das Ergebnis einer Schlacht aus: So sind Soldaten, die bergab laufen, gegenüber hinaufstapfenden Feinden im Vorteil. Optische Ähnlichkeiten mit dem Bullfrog-Spiel "Powermonger" sind rein kosmetischer Natur, versichert Steve. "Die Grafik bei Powermonger ist ziemlich langsam. Wir haben uns zugunsten höherer Geschwindigkeit gegen Zoom- und Drehspielereien entschieden."

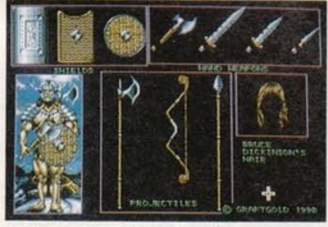
Steve Turner wollte von vornherein ein kompliziertes Weltmodell mit einem benutzerfreundlichen Spieler-Interface kombinieren. Die Steuerung wurde gezielt einfach gehalten, so daß meist ein Mausklick reicht, um einen konkreten Befehl auszuführen. Komplizierte Menüs findet man zum Glück sehr selten. Die Welt entwickelt sich selbständig. Der frischgebackene Weltherrscher kann sich fürs erste zurücksetzen und nur beobachten. Damit man nichts Wichtiges verpaßt, werden die interessanten Informationen auf dem Bildschirm zu lesen sein.

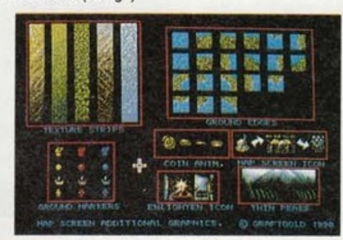
Neu ist folgendes: Die Städtestruktur basiert auf wirtschaftlichen Studien, die sämtliche Faktoren berücksichtigen, wenn der Spieler eine bestimmte Entscheidung trifft. Sogar das größte Königreich hat seine Probleme. Je komplexer das Reich, desto wahrscheinlicher ist es, daß sich Splitterparteien entwickeln, die eventuell neue Königreiche bilden. Wenn alles wie geplant klappt, soll Realms im Spätsommer fertig sein und kurze Zeit später über Virgin auf den Markt kommen.

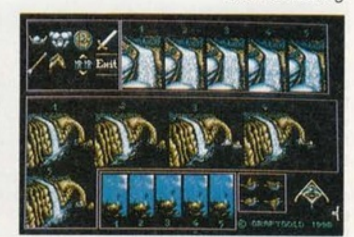
"Realus" und "Fire and Ice" werden zuerst für den Amiga erscheinen. Für welche anderen Computertypen beide Spiele umgesetzt werden, steht noch nicht fest. Sollten wir darüber mehr erfahren, werden wir Euch im Aktuell-Teil darüber berichten.

Kati Hamza/mg


Fire and Ice: ein Geschicklichkeitsspiel der niedlichen Art (Amiga)







Wir bauen uns ein Spiel: Für Steve Turners neues Strategie-Action-Mix müssen Grafiken gepinselt und Icons entworfen werden. (Amiga)

Nach "3-D-Tennis" und "Microprose Soccer" fordert das Programmiererduo Yates und Hare die Strategen mit Mega lo Mania zu einem Spielchen heraus.

STRATEGIE MANIE

Hinter guten Spielen steckt meist eine einfache Idee. Das Prinzip von Mega lo Mania kann mit wenigen Zeilen beschrieben werden: Vier Götter streiten sich um eine Welt, die aus anfangs neutralen Inseln besteht. Derjenige, der zuerst den ganzen Planeten beherrscht, hat gewonnen. Offenbar scheint auch die Götterwelt so unterentwickelt zu sein, daß sie ihre Konflikte nur kriegerisch austragen kann.

Jede der insgesamt 27 Inseln ist unterschiedlich groß und in bis zu 16 unabhängige Regionen aufgeteilt. Eure Schutzbefohlenen schlagen sich durch grüne Prärien, felsige Berge, Eisflächen und Wüstengebiete. In jedem Gebiet steht eine Burg, die Ihr belagern müßt, um Herr der neuen Insel zu werden. Wie bei "Powermonger" orientiert Ihr Euch auf einer Übersichtskarte über die Stellungen der verschiedenen Armeen und Burgen. Die eigentlichen Handlungen führt Ihr auf einer Detailkarte aus, auf der die Insel vergrößert dargestellt ist. Alle Handlungen klickt Ihr bequem auf einer Iconleiste an.

Armeen (jeder "Gott" beginnt mit 100 Soldaten) erobern auf Befehl die leeren Gebiete. Jeder der neun Level des Mega-lo-Mania-Planeten besteht aus drei unabhängigen Inseln, die erst erobert sein wollen, bevor der nächste Level zugänglich wird. Sobald der Spieler alle Sektoren einer Insel beherrscht, hat er sie erobert.

Neben Eurem Privatgott tummeln sich noch drei computergesteuerte Nebengötter auf der Oberfläche. Die Regionen einer Insel sind nur am Anfang neutral — innerhalb von Minuten werden sie von den Computer-Kommandanten überlaufen und sind schwieriger zu erobern. Dann bleibt einem nichts anderes übrig, als die feindlichen Hauptquartiere zu stürmen. Wenn der Gegner seine Armee inzwischen ausgebaut hat, kann man sich dabei schnell ein blaues Auge holen.

Es ist weder notwendig noch ratsam, seine ganze Inselbevölkerung auf einen Feldzug zu schicken. Die zurückgelassenen Schutzbefohlenen können in der Zwischenzeit jede Menge nützlicher Aufgaben verrichten. Die strategische Kunst liegt in der geschickten Arbeitsteilung: Nur ein unerfahrener Kommandant schickt sein ganzes Volk sofort auf einen Feldzug. Der Stratege behält eine kleine Soldatenmannschaft als Reserve in der Hinterhand. Außerdem finden in der Heimat höchst wichtige technische Arbeiten statt. Die Entwicklung des Planeten beginnt in der Steinzeit und zieht sich mit Ach und Krach durch neun weitere Epochen: das Reich der Römer, die Normannenzeit, das 17. Jahrhundert, den ersten Weltkrieg, den zweiten Weltkrieg, die Gegenwart und die Zukunft.

Um die drei pro Level erlaubten technischen Stufen zu erklimmen, müssen sämtliche Männer der Inseln als Wissenschaftler eingespannt werden. Waffen, die am Anfang aus einfachen Steinen gebastelt werden, entwickeln sich langsam zu Lasern, Atomsprengköpfen und elektronischen Schutzschilden.



Jon Hare und Chris Yates haben gut lachen

Hat man die richtige technische Stufe erreicht, kann man feindliche Sektoren mit Katapulten, Wurfspeeren, Kreuzbögen, Flinten, Büchsen, Kanonen und sogar Spitfire- und Doppeldeckerflugzeugen angreifen. Zur Verteidigung stehen heißes Öl, Maschinengewehre, Abwehrraketen oder SDI-Laser bereit.

Natürlich läuft kein so riesiges Forschungsprojekt problemlos ab. Auch wenn die eigenen Sektoren gerade nicht von den anderen Spielern bombardiert werden, können nicht alle Waffen jederzeit gebaut werden. Für jede Waffe sind bestimmte Rohstoffe notwendig, die leider nicht in allen Regionen vorhanden sind. Die meisten Waffen werden aus zwei oder drei höchst wichtigen Mineralien und Elementen gebaut. Nur die alltäglichsten davon (Steine, Holz und Knochen) finden sich auf der Erdoberfläche. Alle anderen Rohstoffe müssen erst mühsam in Minen abgebaut werden. Diese verborgenen Schätze, mit so fantasievollen Namen wie Planetarium und Solarium, sind ein besonders wichtiger Bestandteil des Spiels. Nur ein Gott mit genügend Vorräten kann sich im Eroberungsgeschäft behaupten.

Götter, die auf ihren Inseln nicht alle Bestandteile für Waffen finden, verfügen dementsprechend auch nicht über so große Kampfkraft. Dieses Manko läßt sich jedoch durch eine längere Entwicklungszeit wieder ausgleichen. Je komplizierter die angestrebten Waffen sind, desto größer müssen die Entwicklungslabore und Fabriken sein. Die dafür not-



Nur wenn die Kräfte richtig eingesetzt werden, besteht Aussicht auf Erfolg. Eine gute Strategie ist das halbe Geschäft (Amiga).

wendigen Arbeitskräfte fehlen Euch dann vielleicht in der nächsten Schlacht. Genaue Planung und Arbeitsaufteilung ist also notwendig, wenn Euer Volk überleben will. Fast jede Eurer Entscheidungen hat strategische Vor- und Nachteile. So ist es zum Beispiel möglich, eine Waffe, die zu einer späteren Epoche gehört, früher zu erfinden. Das muß aber mit einer langen Entwicklungszeit und großem Arbeitseinsatz bezahlt werden. Andererseits handelt man sich damit auch große Vorteile ein: Ein Höhlenbewohner, der steinewerfende Gegner mit Pfeil und Bogen attackiert, hat viel mehr Chance, die Schlacht zu gewinnen.

Natürlich könnt Ihr Euch auch mit anderen Gegnern verbünden. Leider gewinnt man so zwar Zeit, aber keine neue Insel. Eine Allianz kann Regionen erobern aber diese bleiben neutral, denn die Beteiligten können sich nie entscheiden, wem das neue Gebiet gehört. Geschickte Strategen nützen diese Bündnisse, um genug Zeit zum Erfinden zu bekommen.

Besonderen Wert hat man diesmal auf die passende akustische Untermalung gelegt. Auf einer separaten Diskette sind über 50 digitalisierte Sätze gespeichert. Während des Spiels erhaltet Ihr so fortlaufend lautstark Informationen von Euren Heerführern. Steht es z.B. mit den Kampfhandlungen nicht zum besten, werdet Ihr eindringlich darauf hingewiesen. Zur Zeit geben die Jungs von Sensible Software ihrem Mega lo Mania den letzten Schliff. Bis das Spiel für Amiga, Atari ST und MS-DOS-PC erscheint, werden also noch ein paar Monate vergehen. *Kati Hamza/vw*



Selbst eisige Kälte hält Euer Volk nicht vom geschäftigen Treiben ab (Amiga)



Um Burgen zu erobern, müßt Ihr sie belagern (Amiga)



Auch in der Zukunft müßt Ihr Euch warm anziehen (Amiga)



Ein Blick hinter die Kulissen: der Mega-lo-Mania-Sprite-Baukasten (Amiga)



Wer schon immer mit Drillbohrer und Knochenwachs in Gehirnen herumfuhrwerken wollte, liegt hier richtig — und lernt nebenbei eine Menge über Neurochirurgie.

Ungläubig starrt Dr. Rüther auf den Bildschirm. "Ein subdurales Hematom", murmelt er, "das muß ein subdurales Hematom sein!" Die Diagnose wird vom Computerchefarzt für richtig befunden. "Schon wieder operieren", seufzt Dr. Rüther, "doch was sein muß, muß sein..."

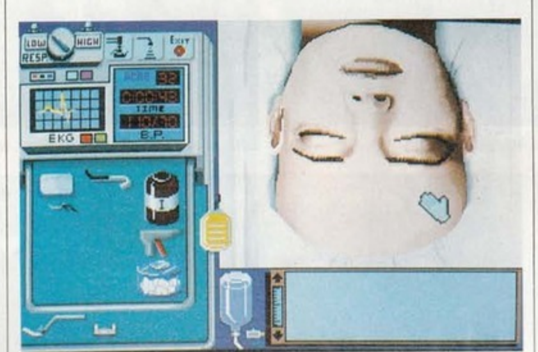
Alric Rüther hat vor seinem PC Platz genommen. Er ist Arzt am Münchner Klinikum Großhadern und unschätzbarer Berater der *POWER-PLAY*-Redaktion für medizinische Fragen ("Alric, mein linker Zeh' tut weh..."). Er testet für uns den zweiten Teil der "Life & Death"-Serie.

Beschäftigte man sich im ersten Teil mit einer Blinddarmoperation (*POWER PLAY* berichtete), so zielt "Life & Death II" in höhere Regionen: das Gehirn, Alrics Spezialgebiet. Der Spieler bekommt einen Patienten zugewiesen, den er auf verschiedene Arten untersucht. Zuerst wird der Kranke in Augenschein genommen: Kann die Spielfigur die Gliedmaßen bewegen? Wie ist es mit den Reflexen bestellt? Sind die Augen noch imstande, einen Bleistift zu fixieren?

Alric hat soeben eine 52jährige Patientin untersucht, die bewußtlos eingeliefert wurde. Die linke Seite ist schmerzunempfindlich und zeigt übersteigerte Reflexe. Er tippt auf einen größeren organischen Schaden und schickt sie zur Computertomographie. "Das Gehirn wird dort scheibchenweise durchleuchtet. So kann man Schäden oder Tumore schnell erkennen." Danach fordert Alric ein Röntgenbild an. Oberhalb des Jochbeins zeigt der Schädel klar eine weiße Linie — Schädelbruch mit Quetschung. "Böse, böse. Da müssen wir operieren", kommentiert er.

Im OP stehen dem Computerchirurgen alle wichtigen Mittel zur Verfügung. "Das ist ein wesentlicher Fortschritt gegenüber dem ersten Teil. Die Instrumente stimmen schon mal." Die Operation erweist sich als nicht ganz einfach. Alric wird vom Computer aus dem OP geworfen, weil der Schnitt über die Kopfhaut zu lang und zu tief war; er kassiert einen Mordsrüffel vom Chefarzt danach wartet schon der nächste Patient: Desorientierung, Pupillenlähmung, wenig Reflexe. Alric diagnostiziert richtig: Der Patient hat zuviel Kokain geschnupft. Er wird vom Computer gelobt und freut sich wie ein Schneekönig.

Zwei Stunden später. Ein Patient hat das Zeitliche gesegnet (falsche Diagnose), fünf wurden geheilt entlassen, ein Tumor wurde entfernt. Alric ist fix und fertig. "Ich wußte gar nicht, daß das so anstrengend sein kann." Er lehnt sich zurück und resümiert: "Schön finde ich, daß sich das Programm streng an die medizinischen Tatsachen hält. Mir gefällt auch, daß der Spieler jederzeit in einem Computerkompendium nachschlagen kann. Wo aber ist die Anleitung fürs Operieren? Die richtige Prozedur bekommt man man nur durch Ausprobieren heraus — nicht gut. Alles in allem mundet mir der zweite Teil ein ganzes Stück besser." Alric operierte übrigens auf einem MS-DOS-PC, der 512 KByte RAM und eine VGA-Karte hatte. *al*



Mal sehen, ob Sie sich das "Summa aun laide" verdreht haben

"Life & Death II: The Brain" als Spiel einzuordnen, wäre nicht fair: Das ist mehr ein medizinisches Lernprogramm, das witzig aufgezäumt wurde. Wir sehen in diesem speziellen Fall also von einer Wertung ab. Außerdem warnen wir davor, nach dem Spielen Operationen vornehmen zu wollen. Um wirklich zu diagnostizieren oder zu operieren, sollte man besser die Uni besuchen. *al*







Von der Ambulanz zur Pathologie ist's ein Katzensprung (MS-DOS/VGA)

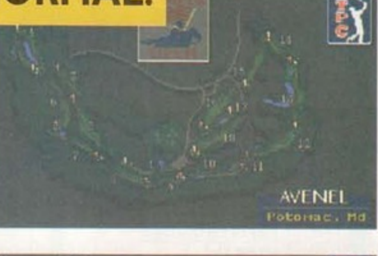
DIE VORSTELLUNG ES MIT 60 GOLFPROFIS AUFZUNEHMEN SCHEINT IHNEN GEWAGT? AUF UNSEREN BAHNEN IST DAS NORMAL.



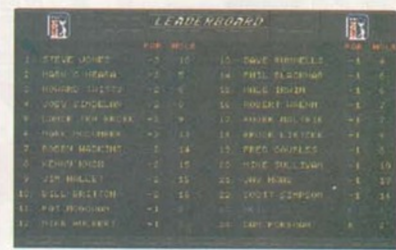












PGA TOUR® Golf ist kein gemütlicher Sonntagsspaziergang.

Auf der U.S. PGA TOUR Golfplatz treten Sie gegen 60 Spitzenprofis an. Und das unter echten Turnierbedingungen und auf den vier schwierigsten Spielbahnen, die Sie jemals gesehen haben.

PGA TOUR Golf beurteilt wie ihre Gegner, zum Beispiel Fuzzy Zoeller, Craig Stadler oder Paul Azinger mit jedem Loch zurechtgekommen wären. Eine ständig aktualisierte Spitzentafel teilt Ihnen die Ergebnisse mit.

Um es noch ein bißchen schwieriger zu machen, müssen Sie beim PGA TOUR Golf auch die Windverhältnisse beachten und mit einer Ballposition außerhalb des Grüns fertigwerden. Sie können jedes Loch wie von einem Hubschrauber asu im 3D-TV Bild betrachten.

Wenn Sie also gedacht hatten, daß Golf ein Sport für nette Herren in schicken Pullovern ist, dann wird PGA TOUR Golf Sie bestimmt dazu bringen, diese Meinung noch einmal zu überdenken.

Erhältlich als IBM/ PC, AMIGA und MEGA DRIVE

Der **MEGA DRIVE** Batterie-Backup kann die daten von bis zu 22 golfern speichern.

PGA TOUR GOLF



Electronic Arts Rushware Bruchweg 128-132 D-4044 Kaarst 2 Tel: 02101/607-0 Fax: 02101/607-111





CHART

COMPUTER SPIELE

	TITEL	HERSTELLER
1.	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm Games
2.	King's Quest V	Sierra
3.	Red Baron	Dynamix
4.	Links	Access
5.	Rise of the Dragon	Sierra
6.	Ultima VI	Origin
7.	Railroad Tycoon	Microprose
8.	Buck Rogers	SSI
9.	Bane of the Cosmic Forge	Sir-Tech
10.	Covert Action	Microprose

	TITEL	HERSTELLER
1.	Teenage Turtles	Imageworks
2.	Paperboy	Encore
3.	Out Run	Kixx
4.	Guardian Angel	Code Masters
5.	Quattro Adventure	Code Masters
6.	Target Renegade	Hit Squad
7.	Wonderboy	Hit Squad
8.	Run the Gauntlet	Hit Squad
9.	R-Type	Hit Squad
10.	Quattro Arcade	Hit Squad

VIDEO SPIELE

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	F1-Race	Game Boy	Nintendo
2.	Dragonball II	Nintendo	Bandai
3.	Sankokushi II	Nintendo	Koei
4.	Dr. Mario	Nintendo	Nintendo
5.	Rockman III	Nintendo	Capcom
6.	Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
7.	Dr. Mario	Game Boy	Nintendo
8.	Twin Bee	Game Boy	Konami
9.	Tetris	Game Boy	Nintendo
10.	Tetris	Nintendo	BPS

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Super Mario Bros. III	Nintendo	Nintendo
2.	Dragon Warrier II	Nintendo	Enix
3.	Tetris	Game Boy	Nintendo
4.	Tetris	Nintendo	Nintendo
5.	Teenage Turtles	Nintendo	Konami
6.	Action Football	Nintendo	Tecmo
7.	Castlevania III	Nintendo	Konami
8.	Dr. Mario	Nintendo	Nintendo
9.	The Legend of Zelda	Nintendo	Nintendo
10.	Super Mario Bros. II	Nintendo	Nintendo

SPIELAUTOMATEN

	TITEL	HERSTELLER
1.	Final Lap II	Namco
2.	Space Gun	Taito
3.	US Navy	Capcom
4.	World Stadium '90	Namco
5.	WWF Superstars	Technos Japan

	TITEL	HERSTELLER
1.	Pit Fighter	Atari Games
2.	Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami
3.	Race Drivin'	Atari Games
4.	Final Lap II	Namco
5.	Laser Chost	Sega

	TITEL	HERSTELLER
1.	Carrier Airwing	Capcom
2.	Race Drivin'	Atari Games
3.	Gal's Panic	Kaneko
4.	Blood Brothers	TAD
5.	G-Loc	Sega

LESER-HIT

		TITEL
1.	(1)	Pirates
2.	(3)	Indiana Jones and the last Crusade
3.	(2)	Populous
4.	(5)	Sim City
5.	(6)	Wings
6.	(4)	Kick Off II
7.	(7)	Zak McKracken
8.	(13)	Wing Commander
9.	(8)	Turrican
10.	(11)	Klax
11.	(—)	The Secret of Monkey Island
12.	(9)	Their finest Hour
13.	(—)	Spindizzy Worlds
14.	(10)	Ultima VI
15.	(14)	Rainbow Islands
16.	(18)	Powermonger
17.	(15)	Cadaver
18.	(17)	Microprose Soccer
19.	(16)	Railroad Tycoon
20.	(12)	Dungeon Master

ATTACK

Jeden Monat stimmen die *POWER-PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospielsysteme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 58). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal ein Mega Drive, das uns freundlicherweise von der Firma Dynatex in Holzwickede zur Verfügung gestellt wurde. Außerdem gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele zu gewinnen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *mg*



Der Hauptpreis: ein Mega Drive

Die Gewinner von Ausgabe 2

Das Master System mit fünf Spielen hat gewonnen: Boris Gulbinsky aus Nienstädt. Je ein Spiel geht an Ingolf Jung aus Spiesheim, Daniel Schütten aus Münster, Bernd Schwabe aus Bruchköbel und Rene Weiss aus A-Hallen.

TPARADE

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
Microprose	40. Monat
Lucasfilm Games	16. Monat
Electronic Arts	21. Monat
Maxis	15. Monat
Cinemaware	3. Monat
Anco	6. Monat
Lucasfilm Games	29. Monat
Origin	2. Monat
Rainbow Arts	7. Monat
Domark	5. Monat
Lucasfilm Games	1. Monat
Lucasfilm Games	13. Monat
Activision	1. Monat
Origin	6. Monat
Ocean	10. Monat
Electronic Arts	2. Monat
Imageworks	3. Monat
Microprose	25. Monat
Microprose	2. Monat
FTL	29. Monat

LESER HITS

Amiga
1. Pirates
2. Wings
3. Indiana Jones Adv.
4. Populous
5. Spindizzy Worlds

Atari ST
1. Indiana Jones Adv.
2. Pirates
3. Sim City
4. Populous
5. Turrican

C 64
1. Pirates
2. Zak McKracken
3. Microprose Soccer
4. Turrican
5. Klax

MS-DOS
1. Wing Commander
2. Monkey Island
3. Ultima VI
4. Populous
5. Indiana Jones Adv.

PC-Engine
1. Aero Blasters
2. Devil Crush
3. Son Son II
4. Afterburner
5. Violent Soldier

Mega Drive
1. Super Shinobi
2. Thunder Force III
3. Elemental Master
4. Strider
5. Sword of Vermilion

Sega Master
1. Wonderboy III
2. Phantasy Star
3. Psycho Fox
4. Alex Kidd IV
5. Columns

Nintendo
1. Zelda II
2. Faxanadu
3. Probotector
4. Teenage Turtles
5. Tetris

VERKAUFS HITS

1. E-Swat
Mega Drive
2. Strider
Mega Drive
3. Castle of Illusion
Mega Drive
4. Shadow Dancer
Mega Drive
5. Teenage Turtles
Game Boy
6. John Maddan Football
Mega Drive
7. Thunder Force III
Mega Drive
8. Puzznic
Game Boy
9. Musha Aleste
Mega Drive
10. Elemental Master
Mega Drive

Einsame INSEL

- Silkworm
- Guild of Thieves
- Battle Squadron
- Dungeon Master
- Fish



Daniel Merchant von Storm schätzt ein gutes Ballerspiel, setzt sich aber noch lieber an ein Adventure

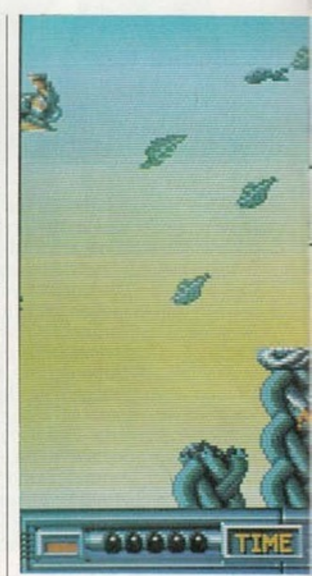
MADE IN GERMANY

Turrican II

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Vor knapp einem Jahr präsentierte Rainbow Arts ein Actionspiel, das Jump'n'Run-Freunde und Ballerfans gleichermaßen für Nächte vor den Monitor nagelte. "Turrican" war auf allen gängigen Rechnern technisch hervorragend umgesetzt, gespickt mit Überraschungen und versteckten Extras, sowie von eingängiger Musik und feinen Soundeffekten fantastisch unterlegt. Kein Wunder, daß erste Demos des Nachfolgers "Turrican II", von Rainbow Arts werbewirksam unters Publikum gebracht, unter jugendlichen Computerspielern ein begehrtes Tauschobjekt darstellten. Jetzt liegt "Turrican II" komplett vor: Wieder war das begabte deutsche Entwicklerteam Factor Five am Werk, das seit "Katakis/Denaris" und der Amiga-Version des Ballerklassikers "R-Type" als Spezialist für technisch gute Actionspiele bekannt ist. Am erfolgreichen Spielprinzip wurde wenig verändert. Wie im ersten Turrican-Abenteuer führt man einen silbernen Roboter laufend und springend in schwindelerregende Höhen und düstere Untiefen. Geschossen wird ständig: Gegner in allen Gestalten (Pflanzen, Insekten, Monster, Fische und Roboter) und Größen bevölkern die Turrican-Welt. Wie sein entfernter Verwandter Mario kann unser Roboter einigen der Steinblöcke (mittels "Kopfstoß") nützliche Extras entlocken. Die gibt's dann gleich eimerweise, unter den Dutzenden von Power-Ups, Energieextras und Sonderwaffen eines Steines muß sich der Spieler nur die richtigen herauspicken. Die Standardwaffen können aufgerüstet werden, außerdem darf sich der Held in besonders kniffligen Situationen in die unverwundbare "Seestern"-Form verwandeln und dabei unbegrenzt Minen legen. Bleibt man länger auf dem Feuerknopf, wird statt der zuletzt gesammelten Waffe ein Flammenwerfer gezündet, mit dem man in alle Richtungen fackeln kann. Auch die Reichweite dieser Waffe wird natürlich mittels dem richtigen Bonussymbol gehörig aufgepeppt. Einen vernichtenden Bildschirmwischer aktiviert man mit dem zweiten Feuerknopf; wer darauf nicht zurückgreifen kann, begnügt sich mit der Space-Taste. Die ultimative Waffe, eine Art Smart-Bombe für Fortgeschrittene, füllt schließlich den ganzen Bildschirm für ein paar Sekunden mit allem, was im Spiel an Schüssen zur Verfügung steht.

Die zwölf Levels auf fünf verschiedenen Welten bestehen größtenteils (man kennt's vom ersten Teil) aus Plattformen, Leitern und Fallgruben und enthalten darüber hinaus reichlich Bonushöhlen und Geheimkammern. Neben der Bekämpfung von Monstern sollte sich der Spieler also auch Zeit für ausführliche Entdeckungsreisen nehmen. Abkürzungen zum Endgegner und kostbare Extraleben loh-



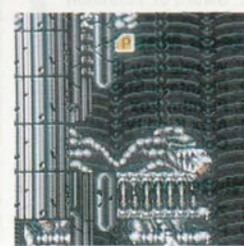
Ein kräftiger Sturm und die Monster seg




Gutes kann noch besser werden: Schon der erste Teil der spritelastigen Actionorgie hat auf C 64 und Amiga für Aufsehen und gute Verkaufszahlen gesorgt, die Fortsetzung setzt neue Maßstäbe. Turrican II ist zweifellos das technisch wie spielerisch beste aktuelle Ballerspektakel jenseits der Konsolen. Einige englische Amiga- und C-64-Programmierer müßten kalte Füße bekommen, wenn sie sehen, zu welchen Leistungen ihre Computer fähig sind. Gerade die vernachlässigten C-64-Besitzer dürfen sich endlich wieder auf ein Programm freuen, das ihren Computer bis aufs letzte ausreizt. Natürlich reicht die 64er-Version technisch nicht das Amiga-Vorbild heran (was leider etwas Spielspaß kostet), doch im Rahmen des Machbaren wurde ganze Arbeit geleistet. Mir ist die Angelegenheit zwar immer noch ein wenig zu hektisch, doch nimmt man dieses Manko dank der anderen Vorzüge in Kauf. Wer auf rasante Action steht, die grandios in Szene gesetzt wurde (dank erstklassiger Grafik und dynamischer Musik), der kommt an Turrican II nicht vorbei. Der C 64-Sound konnte noch nicht bewertet werden.



Die Zwischen- und Endgegner sind meist groß im Wuchs und gewieft in ihrer Kampftaktik. (Amiga)



Abenteuertrip: Links plündert unser Held einen Extrawaffenstein, daneben wird er Opfer eines hungrigen Monsters. Die Reise führt ihn sowohl in schwindelerregende Höhe (rechts, mit Extraleben) als auch in die feuchte Tiefe unterirdischer Brunnenschächte (Amiga).

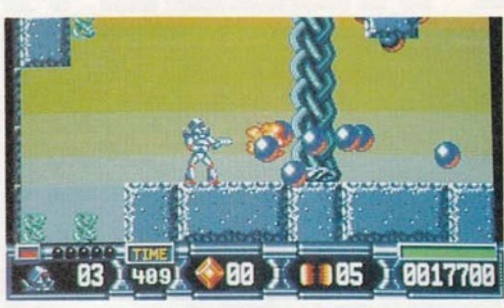


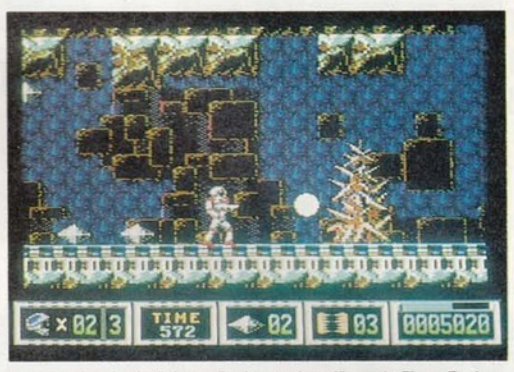
...eln hilflos durch die Gegend. Da kommt selbst Turrican nicht voran (Amiga).

nen für die Mühe. "Turrican II" erscheint gleichzeitig für Amiga, Atari ST und C 64. Eine MS-DOS-Version ist momentan nicht geplant. Soundmagier Chris Hülsbeck sorgte für die zahlreichen Musikstücke und Soundeffekte auf dem Amiga. Die Vertonung der ST-Umsetzung wurde von Jochen Mippel erledigt. Daß der Rest der Factor-Five-Mannschaft neben Jump'n'Run-Spielen auch auf spielhallengerechte Weltraumballereien steht, erkennt man im Mittelteil von Turrican II: Eine ganze (dreigeteilte) Welt ist für ein horizontalscrollendes Schießspiel à la "Sagaia"/"Aero Blasters" reserviert, das der Spieler zu überleben hat, um ins Hauptquartier des Oberbösewichts zu gelangen. *wi*



Die vierte Welt entpuppt sich als reinrassiges Horizontalballerspiel mit vertikalen Einlagen (Amiga)





Macht auch auf schwächeren Rechnern eine glänzende Figur: Turrican (oben Atari ST, unten C 64)

Super!

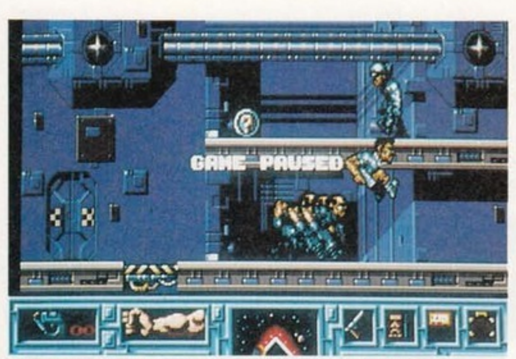


Vorneweg: Obwohl ein Gros der Spielelemente und -situationen nahezu unverändert vom Vorgänger übernommen wurde, ist "Turrican II" definitiv noch besser als der erste Teil. Die Grafik wurde gehörig aufpoliert, Soundeffekt, Sprachausgabe und Musikstücke stecken in rauhen Mengen in den zwölf Levels des Spiels. Was Turrican II jedoch nahezu allen anderen Action- und Schießspielen voraus hat, könnte man als den "Mario-Faktor" bezeichnen: Es gibt viel zu entdecken und zu experimentieren. Durch den plötzlichen Wechsel der Hintergrundmusik oder das Auftauchen neuer grafischer Gags erhält das Turrican-Abenteuer eine bisher kaum gekannte Atmosphäre. Turrican II ist die optimale Mischung aus den beliebtesten Spielgenres, aus "Mario", "Killing Game Show", "Probotector" und "Aero Blasters", technisch exzellent aufbereitet und angenehm präsentiert. Auf dem ST fällt der Actionknaller grafisch und akustisch naturgemäß ein wenig ab, der Levelaufbau wurde jedoch Amiga-getreu auf den Atari übersetzt. Kaufen!

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Rainbow Arts, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS		AMIGA	85%
nicht geplant		Grafik: 85%	Sound: 89%
		Schwierigkeit: schwer	
ATARI ST	**79%**	**C 64**	**81%**
Grafik: 81%	Sound: 74%	Grafik: 85%	Sound: —%
Schwierigkeit: schwer		Schwierigkeit: schwer	



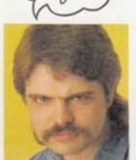
Keine Chance: Arnold im Würgegriff der Übermacht (ST)

DIE TOTALE VERWIRRUNG

Total Recall

Kaum ist der Sf-Film "Total Recall" aus den Kinos verschwunden, gibt's nun das gleichnamige Action-Computerspiel zum Film. Wir erinnern uns: Doug Quaid (gespielt von Arnold Schwarzenegger) bucht eine Traumreise, etwas geht bei der Gehirnmanipulation schief, Quaid stellt fest, daß er nicht er selbst ist, und ein Haufen böser Buben will Quaid plötzlich ans Leder.

Durch sechs Levels, die jeweils verschiedenen Filmsequenzen nachempfunden sind, steuert Ihr den Filmhelden Quaid auf der Suche nach seinem wahren Ich. Per Joystick kann er hüpfen, wichtige Gegenstände aufsammeln (Bonuspunkte, zeitweise Unverwundbarkeit) und rennen. Gegner kann Quaid entweder mit der blanken Faust umhauen oder mit Waffen, die unterwegs gefunden werden können. Leider ist die Munition für Feuerwaffen begrenzt und muß regelmäßig aufgefrischt werden. Steckt Quaid zu viele Schläge von Gegnern ein und haucht sein einziges Bildschirmleben aus, dürft Ihr mit vier "Continues" im erreichten Level weiterspielen. *mh*

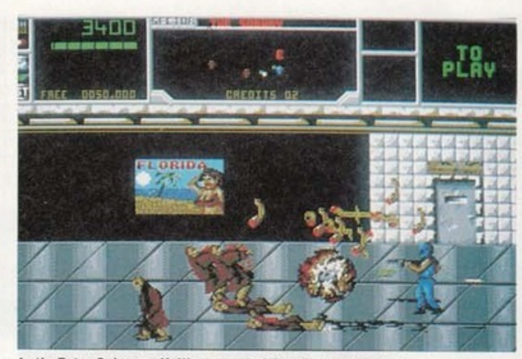


Das Arnold-Sprite aus dem Actionspiel zum Film "Total Recall" kann einem wahrlich leid tun. Unaufhörlich strömen die Feindesscharen heran und bereiten dem Pixel-Arnold den vorzeitigen Bildschirmexitus. Situationen, in denen gleichzeitig fünf Gegner von links und drei von rechts auf die Spielfigur einstürzen, sind keineswegs der Einzelfall. Gegen die geballte Übermacht kann sich Klein-Arnold dank der schlampigen Steuerung kaum zur Wehr setzen. Schon nach kurzer Zeit wirft man den Joystick gefrustet in eine Ecke — dies gilt für die C-64-Fassung genauso wie für die 16-Bit-Version.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS		AMIGA	33%
nicht geplant		Grafik: 59%	Sound: 46%
		Schwierigkeit: schwer	
ATARI ST		**C 64**	**34%**
in Vorbereitung		Grafik: 62%	Sound: 58%
		Schwierigkeit: schwer	



Let's Fetz: Schwere Kaliber gegen böse Buben (Amiga)

DAS BLEI PRASSELT STARK:

Narc

Düsterer Ausblick in die nahe Zukunft: Das Drogenproblem in den Großstädten ist so gewaltig gewachsen, daß eine Polizei-Sondereinsatztruppe gebildet wird. Die strammen Cops brauchen den Gangstern nicht ihre Rechte vorzulesen, sondern dürfen nach dem Motto "Erst schießen, dann fragen" handeln. Der Weg durch den Großstadtdschungel von "Narc" führt Euch durch ein Dutzend Levels, die Ihr alleine oder im Team mit einem Freund durchstehen müßt. Ständig strömen Gegner von allen Seiten auf Euch zu. Durch einen kurzen Druck auf den Feuerknopf verteilt man großzügig eine MG-Salve, ein langer Druck bewirkt das Abfeuern einer Rakete — da fliegen die Fetzen. Ist ein Schurke eingestampft, hinterläßt er einen Gegenstand, der Bonuspunkte oder Nachschubmuniton für Eure Handgepäck-Artillerie bringt. Im Spielverlauf darf man auch mal ein Auto besteigen (Roll over Drogengangster?), ärgert sich mit Kampfhunden herum und jagt ein Drogenlabor in die Luft. Zum großen Finale wartet Obergegner Mr. Big auf Euch. *hl*



In der Kategorie "Bildschirm-Leichen pro Spielminute" dürfte Narc einen neuen Rekord aufstellen. Der Ausstoß an Ganovenkleinholz nach einem Raketeneinschlag ist beträchtlich; das permanente Geballer nur für abgebrühte Action-Konsumenten erträglich. Der herbe Charme des Automatenvorbilds hat bei den Computerumsetzungen ziemlich gelitten. Vor allem auf dem Amiga ist die Gegnerverteilung in den Levels nicht optimal: Zu dicht, zu gedrängt und zu hektisch läuft das Geschehen ab. Schade um die solide technische Ausführung, aber das wirre Geballer wird wohl nur Fans des Automaten erfreuen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark

MS-DOS		AMIGA	61%
nicht geplant		Grafik: 69%	Sound: 73%
		Schwierigkeit: schwer	
ATARI ST		**C 64**	**60%**
in Vorbereitung		Grafik: 60%	Sound: 57%
		Schwierigkeit: schwer	

MEGATRAVELLER 1™

THE ZHODANI CONSPIRACY

"Gepriesen als DAS amerikanische Computer Rollenspiel des Jahres!"



KATAPULTIERT SCIENCE-FICTION ROLLENSPIELE UM LICHTJAHRE NACH VORN!

Vier erbitterte Grenzkriege wurden bislang ausgefochten, jedesmal angezettelt von den Zhodani, und jeder endete mit einem zweifelhaften Frieden....



...Jetzt planen die Zhodani mit Hilfe von korrupten imperialen Beamten und der Außenweltkoalition einen fünften Krieg. Sie liefern Waffen an verräterische Gruppen innerhalb der Imperiumsgrenzen, um einen Aufstand von innen heraus zu inszenieren.

BASIERT AUF MEGATRAVELLER VON GAME DESIGNERS' WORKSHOP, DEM BELIEBTESTEN SCIENCE-FICTION-ROLLENSPIEL DER WELT

VIELFALT

Das ausgefeilteste Charakter-Generierungssystem, das bis dato entwickelt worden ist: 5 militärische Klassen, über 70 Talente und Fertigkeiten. Der Spieler steuert die Entwicklung der Figuren in 5 Charakterklassen: Heer, Raumflotte, Raumgarde, Handelsflotte und Scoutdienst.



72 Fertigkeiten in den verschiedensten Bereichen, u.a.: Medizin, Raumfahrt Elektronik, Laserwaffen, Bestechung, Sprengstoff und Handgemenge.

PHANTASIE

Das flexible Spielsystem unterstützt jede Art von Spielstrategie und gestattet mehrere Lösungen zur Bewältigung von Problemem und Hindernissen.



FEUERKRAFT

Realistische Kampfsequenzen mit individueller Steuerung der einzelnen Spielfiguren und gleichzeitiger Kontrolle über die ganze Gruppe. Mehr als 30 verschiedene Waffen und Fertigkeiten - ein ausgefeiltes Kampfsystem.

"MegaTraveller 1, ein Spiel, das nur das höchste Lob verdient. Die Liebe zum Detail macht es zu einer wirklichen Ausnahme!"



MUT

28 Planeten und Satelliten in 8 Systemen. Voller aufregender Rätsel, gefährlicher Komplotte und faszinierender Persönlichkeiten.



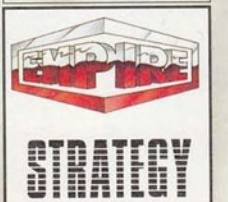
ERFINDERGEIST

Die Rettung des Universums kostet Geld: ein umfassendes Handelssystem gibt dem Spieler die Chance, durch interplanetarischen Handel mit 30 verschiedenen Waren sein Glück zu machen.



BILDSCHIRMFOTOS: IBM PC

Funktoniert mit Ad Lib Musikkarte und echtem Sound. State-of-the-art musikalische Untermalung, Digi-Sprache und realistische Soundeffekte.



"MegaTraveller 1 ist zweifellos eines der faszinierendsten Rollenspiele auf Computer..."

"MegaTraveller 1 ist eines der besten computerisierten Science-Fiction Rollenspiele überhaupt."

ZITATE AUS DRAGON MAGAZINE U.S. & QUEST BUSTERS MAGAZINE U.S.

Im Vertrieb von:



Das relevante Programm

Hauptstraße 70
4835 Rietberg 2



Links liegt der Obermotz vom ersten Level auf der Lauer (Amiga)



Predictor gegen Megawinnie: Da fliegen die Stahlspäne (ST)

BÖSER SCHERZ IN 50 HERTZ

Battlestorm

Titus hat es tatsächlich geschafft, sich von dem ausgelutschten "Fire and Forget/Crazy Cars"-Spielprinzip loszureißen. Statt Autos und 3-D-Grafik dominieren bei ihrer Neuheit "Battlestorm" Raumschiffe und Aliens. Mit einem wendigen Abfangjäger flitzt Ihr auf einem nach allen Seiten scrollenden Spielfeld herum. Diese Idylle wird nur durch ein paar Ansammlungen von feindlichen Ufos und stationären Verteidigungsanlagen gestört. Wenn Ihr diese Plagegeister ballerspieltypisch vom Bildschirm gefegt habt, taucht urplötzlich ein etwas größeres Raumschiff auf, das Euch an den Kragen will. Wenn Ihr diese Prozedur achtmal hinter Euch gebracht habt, seid ihr offizieller Battlestorm-Bezwinger. Diverse Extras, wie z.B. Lenkraketen, Schutzschilde und höhere Schußkraft erleichtern Euch das Alienvertilgen. Um den unterschiedlichen Talenten der Spieler gerecht zu werden, darf man vor dem Start aus drei Schwierigkeitsgraden wählen. Ein Practice-Mode mit unzerstörbarem Raumschiff (nur erster Level) ist ebenfalls mit von der Partie. *mg*

Na ja...

Trotz der protzigen Sprüche auf der Packung, die auf die angeblichen technischen Qualitäten des Produktes hinweisen, ist Battlestorm spielerisch kaum besser als die gesammelten 3-D-Rennen von Titus. Das hektische Rumgefliege auf den (grafisch nicht sonderlich schönen Planetenlandschaften) erinnert an erste Scrolling-Test-Routinen in der Amiga-Aufbruchphase. Getreu dem Motto: "Jetzt haben wir die Technik, machen wir doch schnell ein Spiel draus". Der Spielablauf ist derart ermüdend, daß man schon nach dem ersten Level keine Lust verspürt, sich länger damit zu beschäftigen. Action-Fans sollten sich an "Turrican II" halten.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Titus, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 32%
in Vorbereitung	Grafik: 47% Sound: 44%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung

FÄUSTE WIE EISEN

Metal Master

Da freut sich die Stahlindustrie: Öffentliche Kloppereien zwischen turmhohen Roboterungetümen entwickeln sich in der von Infogrames gezeichneten Zukunft zum absoluten Publikumsrenner. Klar, daß da auch der Computerspieler gerne mitmischt: Er darf sich seinen Roboter selber zusammenbasteln, ihn mit ehernen Rüstungsteilen und Waffen ausstatten und auf Diskette speichern. Das dringend benötigte Geld hierfür kassiert er für gewonnene Zweikämpfe oder für erfolgreich abgeschlossene Söldneraufträge, im Kampf gegen mickrige Hubschrauber und Panzer. Die erste Auseinandersetzung (wahlweise gegen einen zweiten Spieler) muß also noch ohne die nützlichen Sonderwaffen und -rüstungen überlebt werden. Sämtliche Aktionen werden in einer Arena und mittels Joystick ausgeführt: Ist man vom Gegner noch ein paar Schritte entfernt, sprechen Raketenwerfer und Laserstrahl, im Nahkampf wird automatisch geboxt. Im Automatic-Mode können sich faule Spieler zurücklehnen und dem Computer die Kontrolle über den Kampf überlassen. *wi*

Na ja...

Autsch, das geht ins Handgelenk: Auch nach fünf Dutzend krachenden Geraden mitten in den stählernen Unterleib steht der Gegner noch wie eine Eins. Womit wir auch gleich beim Nörgeln wären: Grafisch und akustisch fliegen recht eindrucksvoll die Fetzen, spielerisch und taktisch bleibt unterm Strich jedoch nicht allzuviel. Eher unmotiviert stampft man durch die Arena und hofft auf ein Ende des zähen Spektakels. Wer den Gegner nach viel Hin und Her demontiert hat, kann von Glück reden, Geschicklichkeit und Taktik sind zweitrangig. Schont Euren Joystick und spart Euch die müde Klopperei.



STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Infogrames, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS	AMIGA
nicht geplant	in Vorbereitung
ATARI ST 44%	**C 64**
Grafik: 60% Sound: 60%	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	




THE ULTIMATE
Ride
Geben Sie Vollgas bei ...
Bändigen Sie Ihre Traummaschine in diesem herausfordernden Motorradrennen. The Ultimate Ride bringt Zweiradaction in Ihr Wohnzimmer und wird an Ihren Nerven kitzeln!
Wählen Sie Ihr Motorrad aus sechs ultraschnellen Rennmaschinen und rasen Sie über die berühmtesten Grand Prix Rennstrecken. Sollten Sie lieber im normalen Straßenverkehr fahren, so können Sie im „Country Style" zwischen sechs teuflischen Strecken wählen.
Mit The Ultimate Ride können Sie sogar eigene Rennstrecken erstellen und einen Freund zum Wettrennen herausfordern!
Diese Computersimulation kombiniert fantastisch animierte Grafik und einen authentischen Sound mit einer außergewöhnlichen Realitätsnähe!
The Ultimate Ride — ein interaktiver Computerfilm, in dem SIE die Hauptrolle spielen!
Können Sie sich dieses Abenteuer entgehen lassen?
MINDSCAPE
NEU!
Holen Sie sich jetzt die brandheißen Demo-Games kostenlos mit Ihrem Computer aus dem Fernseher! Mit Testberichten Preisausschreiben etc. Die ganze Welt der Spiele und weitere Top-Angebote im Datenfernsehen
Channel VideoDat
Infos im Fachhandel oder bei: Wiegand – Video-Daten-Systeme, Palmersdorfer Hof 11-19, 5040 Brühl, Tel.: 0 22 32/4 50 28, Fax: 4 46 99, BTX 45020.
HOTLINE – 0 21 01 / 6 37 57
Dienstag und Donnerstag zwischen 15⁰⁰ und 19⁰⁰ Uhr
Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Gegen Einsenden von DM 5,– Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preisliste.
Name
Straße
PLZ/Ort
RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128 - 132
4044 Kaarst 2
SUMMARY
ACCELERATION : EXCELLENT
HANDLING : EXCELLENT
RESPONSE : FAIR
BRAKES : FAIR
ENGINE DISPLACEMENT: 1000 cc
MAXIMUM SPEED: 170 MPH
1/4 MILE: 10.68 SEC AT 130.00 MPH
MAKE: KAWASAKI NINJA ZX-10
RUSHWARE
Online with the trend
RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2 · Telefon 0 21 01 / 60 70
Mitvertrieb: (A) Karasoft, Darius (CH) Thali AG

HIGH-END-GOLF

Links

Nach den ungezählten Verbesserungen und Varianten ihres Sportspielklassikers "Leader Board" (man erinnere sich u.a. an die Ausbaustufen "Leader Board Executive" und "World Class Leader Board") haben die Jungs von Access Software eine komplett neue Golfsimulation entwickelt. Dabei griffen sie so stark in die technische Trickkiste, daß ihr 18-Löcher-haltiges Machwerk nur auf leistungsstarken MS-DOS-Computern (286er mit 16 MHz und VGA-Grafik aufwärts) läuft. Dafür wird der Spieler mit lebensechter 256-Farben-Grafik und digitalisierten Bildern entschädigt.

Der Bildschirmaufbau entspricht in etwa dem des Vorgängers. Ihr seht die Landschaft als schmucke 3-D-Grafik aus der Sicht des Spielers (vom Ruhepunkt des Balls aus). Bei Links sind allerdings wesentlich mehr Details erkennbar. Von Bäumen, Sträuchern und Büschen über Teiche, Sandbunker und kleine Flußläufe bis hin zu den Bällen der Mitgolfer hat man jede Kleinigkeit im Blick. Die Steuerung wurde gegenüber Leader Board etwas verfeinert. Sie läßt neben den unkomplizierten Standardschlägen alle nur denkbaren Kunstschlagvarianten zu (inklusive Schnitt und Rückwärtsdrall). Jederzeit abrufbare Schlagwiederholungen, eine Übersicht des Platzes aus der Vogelperspektive und alle Details über die aktuelle Lage des Balles gehören ebenfalls zur Ausstattung von Links. Außerdem ist ein 3-D-Gitter zuschaltbar, das exakten Aufschluß über Bodenunebenheiten gibt. Diese Hilfestellung ist vor allem beim Putten sehr hilfreich. Wer vor dem großen Match üben will, der kann dies auf der "Driving Range" und dem "Putting Green" ausgiebig tun. *mg*

Der Golfer richtet sich bei Bedarf exakt nach Euren Wünschen (MS-DOS/VGA)

Gut!



Jetzt kommt's knüppeldick: Ohne einen 16-MHz-AT mit VGA-Karte, 1 MByte RAM und Festplatte braucht man bei Links erst gar nicht anfangen. Die ausgezeichnete Grafik ringt der PC-Hardware das letzte ab. Läßt man dieses technische Manko einmal beiseite, bietet Links Computergolf der Spitzenklasse und ist ein würdiger Nachfolger von Leader Board. Die ebenso unkomplizierte wie genaue Steuerung in Verbindung mit der spektakulären Aufmachung sucht ihresgleichen. Nur in zwei Punkten muß Links Federn lassen: Zum einen ist ein einziger Golfkurs zu wenig (da will man wohl viel Geld mit Zusatzdisketten verdienen), zum anderen gibt es keinen Turniermodus oder Computergegner, um Solospieler besser zu motivieren.

Super!



Na endlich! Leader Board hat seinen Meister gefunden. Das Konkurrenzprodukt "PGA Tour Golf" hat zwar attraktivere Spielmodi für Solisten zu bieten, aber das eigentliche Schlagen und Putten (also Eure Hauptbeschäftigung beim Golfspielen) gefällt mir bei Links klar besser. Die Steuerung ist prinzipiell unkompliziert und einfach zu durchschauen, die bewährten drei Schwierigkeitsgrade sorgen dafür, daß Anfänger wie Profis bedient werden. Wer ab und zu einen Kumpel zur Hand hat und über das entsprechende High-End-Equipment verfügt, der kommt an Links nicht vorbei. Die tolle Geräuschkulisse rundet dieses Klassegolf stilvoll ab.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Access, Zirka-Preis: 130 Mark

MS-DOS 87 %	AMIGA
Grafik: 78 % Sound: 67 %	in Vorbereitung
Schwierigkeit: einstellbar	
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant



Computergolf in Perfektion: Mit einem farbigen Stock wird bei Links die Schlagrichtung markiert (MS-DOS/VGA)

HOTLINE – 02101/637570
Dienstag und Donnerstag zwischen 15⁰⁰ und 19⁰⁰ Uhr

Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Gegen Einsenden von DM 5,– Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preisliste.

Name

Straße

PLZ/Ort

RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128 - 132
4044 Kaarst 2

Spirit of Excalibur

Dieses Spiel ist eine gelungene Mischung aus Rollenspiel, Abenteuer und Kampfsimultation in einer sehr genau detaillierten Landschaft aus Bergen und Flüssen, Städten und Dörfern, Schlössern und Ruinen im mittelalterlichen England.
Während Sie die Hauptrolle des Lord Constantin übernehmen, stehen Ihnen Ritter und Lordschaften, Zauberer und Geistliche des Hofes Camelot zur Verfügung. Sie helfen Ihnen bei den Verhandlungen mit den Bauern, Kriegern, Jungfrauen, Adeligen und Banditen, die über viel Kraft und Geschicklichkeit verfügen.

- **Mehr als 2.5 MB fantastische Grafiken.**
- **Starke Sound-Tracks.**
- **Arthurs England auf einer sehr ausführlichen Landkarte.**
- **Hunderte von Spielstunden.**

(PC-Grafik: VGA, MCGA, Tandy, EGA
PC-Sound: Roland MT-32, Covox, Adlib und CMS
Amiga-Version nur 1 MB!)

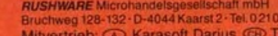
NEU!
Holen Sie sich jetzt die brandheißen Demo-Games kostenlos mit Ihrem Computer aus dem Fernseher! Mit Testberichten Preisausschreiben etc. Die ganze Welt der Spiele und weitere Top-Angebote im Datenfernsehen
Channel VideoDat
Infos im Fachhandel oder bei: Wiegand – Video-Daten-Systeme · Palmersdorfer Hof 11-19, 5040 Brühl, Tel.: 0 22 32/4 50 28, Fax: 4 46 99, BTX 45020.

Ein Ritter, den Sie nicht sobald vergessen!



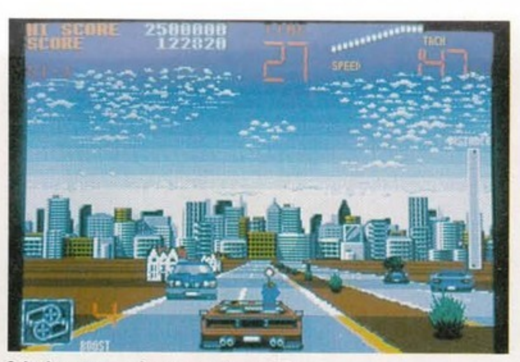


Bildschirmfotos von PC VGA



RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2 · Tel. 02101/607-0
Mitvertrieb: (A) Karasoft, Darius (CH) Thali AG





Schurke voraus — immer geradeaus (ST)



Das ist fein: mit 120 in die Kurve rein... (Amiga)

NOCH EINMAL MIT GEWÜHL

Chase HQ II

Lustig ist das Zivilfahnderleben: Im Rennspiel "Chase HQ" jagte man böse Verbrecher mit einem flotten Sportwagen durch die Stadt. Ein paar herzhafte Rempler von hinten und schon waren die Schurken weichgeklopft für die Verhaftung. Ein Jahr später gibt's nun "Chase HQ II" mit dem Untertitel "Special Crime Investigation". In sechs neuen Levels fegt Ihr wieder den Ganovenautos hinterher und müßt sie innerhalb eines Zeitlimits oft genug rammen, um die Insassen davon zu überzeugen, daß es an der Zeit für einen ruhigen, erholsamen Aufenthalt im Staatsgefängnis ist. Der Ähnlichkeiten zum Vorgängerspiel nicht genug: So sieht man die Fahrbahn aus derselben Perspektive und kann wie gehabt ein paar Mal auf die Turbotaste drücken, um das eigene Gefährt kurzzeitig in ungeahnte Temporegionen zu beschleunigen. So richtig neu ist eigentlich nur der Hubschrauber, der Euch unterwegs manchmal eine Extrawaffe zuwirft. Mit einem dickeren Kaliber kann man die Flitzer der reisenden Halunken schneller in Altmetall verwandeln. *hl*

Na ja...

Schon wieder ein 3-D-Rennspiel, bei dem man auch ein bißchen schießen darf. Nach all den eng verwandten Turbo-Gurken (und wenigen wirklich guten Rennspielen) der letzten Monate vermag Oceans PS-Nachzügler kein Spielerblut mehr in Wallung zu bringen. Die Grafik sieht zwar schön bunt aus, ruckt aber wie die Pest und wird nur noch von der trägen Steuerung unterboten. Außerdem sind die Autos im Verhältnis zur Fahrbahn zu groß, wodurch geschmeidige Manöver praktisch unmöglich werden. Erspart Euch diese sechs Levels voller Leerlauf und kauft lieber "Lotus Turbo Challenge", wenn Ihr ein Rennspiel sucht.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark

MS-DOS
nicht geplant

AMIGA 38%
Grafik: 66% Sound: 67%
Schwierigkeit: schwer

ATARI ST 38%
Grafik: 66% Sound: 61%
Schwierigkeit: schwer

C 64
in Vorbereitung

RÜCKWÄRTSGANG

Hard Drivin' II

Während Atari mit "Race Drivin'" die Weiterentwicklung der Fahrsimulation "Hard Drivin'" in die Spielhallen schickt, darf der ambitionierte Kurvenkratzer erst einmal mit "Hard Drivin' II" im Computerzimmer seine Runden drehen. Folgende Dinge sind gegenüber dem Vorgänger gleichgeblieben: Der Spieler steuert ein Auto über einen Geschwindigkeits- oder einen Stunt-Parcours (wahlweise mit oder ohne Gangschaltung). Ist man schnell genug, darf man als ultimative Herausforderung gegen den Computerfahrer und Rüpel-Raser "Phantom Photon" antreten.

Und das ist neu: Der Spieler wählt jetzt zwischen fünf verschiedenen Strecken (darunter auch der "klassischen Rennstrecke" aus Hard Drivin'). Neu ist auch der Editor, mit dem man seine privaten Herausforderungen zusammenschustert. Der Editor ist wie ein CAD-Programm aufgebaut und erlaubt auch ausgefallene Streckenführungen. Zu guter Letzt wurde die Maussteuerung etwas reformiert; wer will, kann auch mit Keyboard oder Joystick fahren. *al*

Geht so

Hard Drivin' II scheint mir kein Fort-, sondern eher ein Rückschritt zu sein. Obwohl die Programmierer sichtlich eine Menge Verbesserungen (die Maussteuerung klappt jetzt super) vorgenommen haben, spielt sich das Programm einen Tick lahmer als der Vorgänger. Auch der Streckenbaukasten ist nicht das Wahre: Wozu mühselig Parcours bauen, wenn das Spiel dann so zäh ist? Bedenkt man, was in der letzten Zeit an guten Rennspielen erschienen ist, dann fällt Hard Drivin' II klar ins Mittelmaß ab. Schade, vor einem Jahr wäre das ein Hit geworden. Heute kann Hard Drivin' II nur noch mäßig erheitern.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Domark, Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark

MS-DOS
in Vorbereitung

AMIGA 63%
Grafik: 63% Sound: 66%
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

MILLENNIUM PRESENTS

MOONSHINE Racers

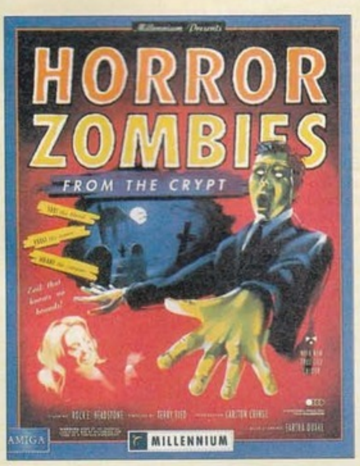
JOIN IKE & BILLY-JOE IN THIS ACTION PACKED CHASE THRILLER

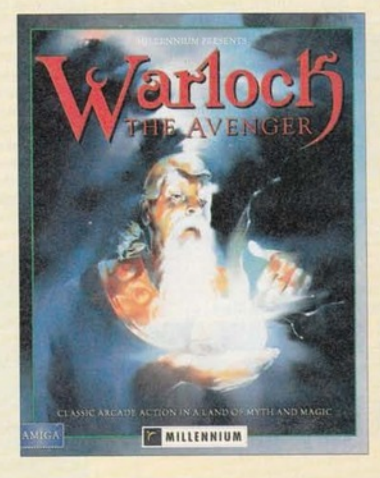
MILLENNIUM

Ike und Billy-Joe sind zwei Jungs aus den Südstaaten Amerikas, die sich nebenbei ein paar extra Kröten verdienen, indem sie für den alten Tucker illegalen Whiskey liefern. Aber sie haben nicht mit dem Fetten Sam gerechnet, dem Sheriff, der alles daran setzt, um die Beiden ins Kittchen zu bringen.

- Stattet Euren Ofen mit Turbos, Superladern und neuen Pneus aus!
- Überholt Eure Rivalen und schaltet auf "Mondschein", um die andern Typen abzuhängen.
- Studiert die Karte, um Straßensperren und Radarfallen aus dem Weg zu gehen.
- Schaltet Euch auf Sheriff Sams Wellenlänge ein, um abzuhören, was er im Schilde führt.
- Genießt diese rasant rollende Renn-Action in den großen Weiten von Tennessee!

Amiga
Atari ST and STE
IBM PC





Horror Zombies from the Crypt

Amiga
Atari ST and STE
IBM PC

Warlock the Avenger

Amiga
Atari ST and STE
C64 disk and cassette

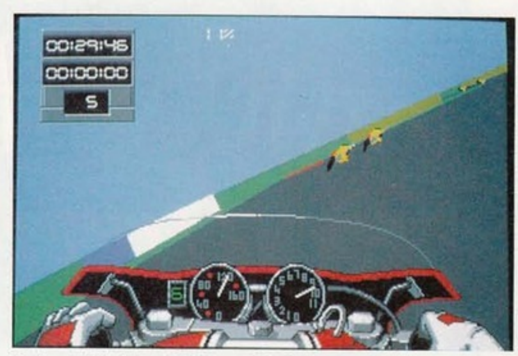
Millennium, St. John's Innovation Centre, Cowley Road, Cambridge CB4 4WS



Distributed by US Gold Limited. Telephone 021 625 3366



Mit dem Lamborghini in den Korkenziehertunnel (MS-DOS/VGA)



Seekrank: Schräglage bei Tempo 200 (Amiga)

KURVENKÜNSTLER

4D-Sports Driving

Autorennen auf Hinderniskursen haben seit dem Spielautomaten "Hard' Drivin'" Hochkonjunktur. Neuster Streich dieser speziellen Rennspielgattung ist "4D-Sports Driving" aus der Feder der "Test Drive"-Programmierer. Aus gut einem halben Dutzend schneller (und teurer) Flitzer könnt Ihr Euch Euren Wunschwagen auswählen, mit dem Ihr dann über die Pisten brettert. Habt Ihr Euch einen Wagen ausgesucht, darf angegeben werden, ob Ihr die Strecke im Duell gegen die Uhr, oder einen Computergegner abfahren wollt. Auf der Piste warten auf den heimischen Rennpiloten Hindernisse wie aus dem Bilderbuch für Stunt-Fahrer. Betonklötze auf der Fahrbahn, Sprungrampen, Korkenziehertunnel, Brükken und Steilkurven sind nur einige der Widrigkeiten aus dem Hindernisrepertoire von "4D-Sports Driving". Wer mit den rund sechs vorgefertigten Pisten nicht mehr zufrieden ist, darf sich mit dem Streckeneditor beliebig viele eigene Kurse zusammenbasteln — von der simplen Kurve über Matschbahnen, bis zur Eisstrecke ist alles drin. *mh*

Gut!

"4D-Sports Driving" sorgt für ein ähnlich unbeschwertes Fahrvergnügen, wie das Hindernisrenn-Spiel "Crash Course" von Spektrum Holobyte — allerdings nur, wenn man einen flotten AT sein eigen nennt. Nur hier kommt die detaillierte VGA-3-D-Grafikpracht voll zur Geltung. Für Abwechslung auf den Hindernispisten sorgen nicht nur die Vielzahl der verschiedenen Schikanen, sondern auch die tollen Wagen, die dem Hobby-Fahrer zur Verfügung stehen. Besonders gelungen ist der Pistenbaukasten, der mehr Streckenbasteleien bietet als das Pedant aus "Crash Course". Nur die Steuerung ist etwas knifflig.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Mindscape, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 77%
Grafik: 77% Sound: 63%
Schwierigkeit: mittel

AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

DIE VEKTOREN SIND LOS

Team Suzuki

Für ihre dritte Rasersimulation innerhalb eines Quartals griffen Gremlin Graphics erstmals auf blitzschnelle Vektorgrafik zurück: "Team Suzuki" jagt den Spieler per Zweirad über die 16 schwierigsten Rennstrecken der Welt. Zwischen drei Hubraumklassen darf man wählen, auf dem 125-ccm-Winzling dürfen Anfänger sogar mit Automatikgetriebe antreten. Es wird ein einzelnes Rennen oder gleich um die Weltmeisterschaft gefahren. Nach der Qualifikationsrunde nimmt man auf der erkämpften Startposition Platz. Von sich und seiner Maschine sieht man während des Rennens nur den Tacho und den Drehzahlmesser sowie die Handbewegungen beim Schalten. Blickwinkel lassen sich zusätzlich anwählen. Verläßt man im Rausch der Geschwindigkeit versehentlich den Asphalt, wird über ein Zählwerk der Schaden an Chassis und Motor angegeben. Erreicht der Zähler hundert, gibt die Maschine den Geist auf, und man darf seinen Patzer im Replay-Modus betrachten. Eine Zusatzdiskette mit neuen Rennstrekken ist in Vorbereitung. *wi*

Gut!



"Team Suzuki" schlägt den Gegenspieler "Ultimate Ride" um Längen: Zwar hat man sich eine Motorrad-Slideshow und ähnliche überflüssige Verzierungen gespart, dafür gibt's während der Rennen (nicht zuletzt dank der vielen möglichen Kameraeinstellungen) deutlich mehr zu sehen. Team Suzuki ist schwer, die Handhabung der Maschine gewöhnungsbedürftig. Man darf sich jedoch auf "harmlosen" Strecken warmfahren, bevor man auf schwierigen Kursen antritt. Wer eher auf Simulationen denn auf Actionspiele steht, sollte sich Team Suzuki ansehen: auf ST und Amiga ist es technisch ein feines Programm.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS
nicht geplant

AMIGA 71%
Grafik: 69% Sound: 38%
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 71%
Grafik: 69% Sound: 38%
Schwierigkeit: mittel

C 64
nicht geplant



Hang On für Bettelarme, geschickt als Simulation getarnt (Amiga)

DER LETZTE RITT

Ultimate Ride

Motorradspiele unterscheiden sich in einem entscheidenden Punkt von anderen Rennspielen: Die Realisierung des "Easy-Rider"-typischen Fahr- und Kurvengefühls (mit haarsträubender Beschleunigung und gefährlicher Schräglage) verlangt von den Entwicklern mehr als schnelle 3-D-Grafik. Neben Gremlin versuchte sich in diesen Tagen auch Mindscape am schwierigen Thema einer Raserumsetzung. Sechs verschiedene Motorräder, 12 Rennstrecken, ein Kurseditor, eine Slideshow sowie die Möglichkeit, via Split-Bildschirm zu zweit anzutreten, wurden auf insgesamt drei Disketten gepackt. Die Rennen durchlebt man aus der 3-D-Perspektive des Fahrers, Armaturen und Rückspiegel nehmen den unteren Teil des Bildschirms ein. Auf authentische Rennkursen tritt man gegen ein internationales Feld an, ist man überland unterwegs, hat man außerdem auf allerlei Getier (Kühe, Elche...) zu achten. Am Ende warten die Siegerehrung oder (bei Überlandrallys) ein Treffen mit der Traumfrau im stimmungsvollen Abendrot. *wi*

Na ja...



"RVF-Honda"-Fans können den Geldbeutel steckenlassen, mit "Ultimate Ride" ist kein neues Kultprogramm geboren. Das viele Drumherum und die unverschämt langen Ladezeiten lassen das eigentliche Spiel noch erbärmlicher erscheinen: Die angeblich realitätsnahe Steuerung entpuppt sich als pingelig, die Grafik präsentiert sich bar jeglicher Details. Sound? Selbst für ST-Verhältnisse ist das gräßliche Pfeifen des Motores hart an der Schmerzgrenze. Im Zweispielermodus bekommt man dank stark gequetschtem Bildschirm wenigstens nicht mehr allzuviel vom peinlichen Geschehen mit.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Mindscape, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS
nicht geplant

AMIGA 17%
Grafik: 22% Sound: 20%
Schwierigkeit: schwer

ATARI ST 17%
Grafik: 22% Sound: 20%
Schwierigkeit: schwer

C 64
nicht geplant

ADEL VERPFLICHTET

Red Baron

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

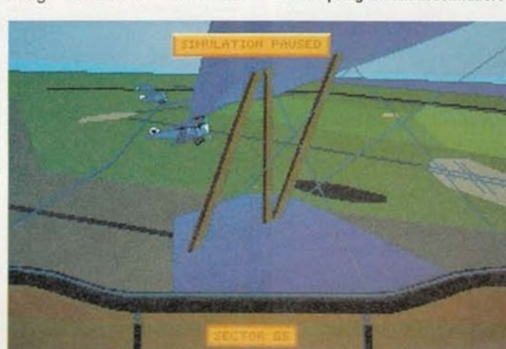
High-Tech ist out, Nostalgie ist in — zumindest was die Simulationszukunft anbelangt. Nachdem es zu fast jedem technologischen Wunderwerk (vom Motorrad bis zum Düsenjet) des späten 20. Jahrhunderts eine passende Simulation gibt, mußten sich die Programmierer nach einem anderen Grundstoff für ihre digitalen Fantasien umsehen. Man wurde fündig — Eindecker, Doppeldecker und Dreidecker heißt ab nun die Simulationsdevise. Nach Cinemawares "Wings", Microproses "Knights of the Sky" und Three Sixtys "Aces of the Great War" gibt's nun das vierte Programm, das sich mit nostalgischen Kampfflugzeugen aus dem ersten Weltkrieg beschäftigt: "Red Baron" von Dynamix.

Der angehende Pilot eines Oldtimerflugzeugs (z.B. Spad 7, Fokker D.Va oder Fokker Eindecker) darf sich vor dem Start durch einen wahren Wust an Menüs arbeiten. So stehen nicht nur ein gutes Dutzend einzelner Kampfmissionen, (das Spektrum reicht vom Abfangen feindlicher Aufklärungsballons bis zur Zeppelinjagd) zur Verfügung. Wer will, kann sich an Bord eines englischen oder deutschen Flugzeugs mit einem der Fliegerasse des ersten Weltkriegs messen oder eine historische Mission nachfliegen. Natürlich kann eine komplette Pilotenkarriere im ersten Weltkrieg geflogen werden. Hier kann ausgesucht werden, für welche Nation geflogen wird und wann die Karriere beginnen soll (Anfang, Mitte oder Ende des Kriegs). Je nach gewähltem Zeitraum stehen Euch unterschiedliche Flugzeuge als Gegner gegenüber. Spielt Ihr den ersten Weltkrieg nach, werdet Ihr in einem Fliegerhorst an der Frontlinie eingesetzt und bekommt am Anfang die lahmste Mühle, die zur Verfügung steht — einzelne Aufträge werden per Zufall verteilt.

Allerdings fliegt Ihr meistens nicht alleine in der 3-D-Landschaft herum. Sehr oft sind zwei bis vier Maschinen gleichzeitig pro Nation unterwegs. Am Anfang seid Ihr noch einem Geschwaderkommandanten zugeteilt, später dürft Ihr selbst die Flieger anführen. Hier kann dann zu Beginn des Auftrags festgelegt werden, in welcher Formation die Flugzeuge fliegen. Während des Flugs könnt Ihr per Tastendruck sogar Befehle an die anderen Maschinen weitergeben (z.B. "Feind gesichtet — sofort angreifen"). Seid Ihr erfolgreich, gibt's Beförderungen, Orden und eventuell eine Versetzung zu einem prominenteren Geschwader (wer auf deutscher Seite spielt, z.B. zum Jagdgeschwader 1, dem Geschwader des roten Barons). Wer es schafft, dank vieler Abschüsse selbst zu einem Fliegeras zu werden, darf sich sein persönliches Flugzeug aussuchen und auf Wunsch die Farbe der Kiste ändern. Natürlich unterscheiden sich die verschiedenen Flugzeuge nicht nur in dem Flugverhalten, sondern in der Grafik und der Gestaltung der Cockpits. Geflogen wird wahlweise mit Joystick, Tastatur oder Maus. Während des Fluges kann zwischen der normalen Cockpit-Sicht auf verschiedene Außenansichten umgeschaltet werden.



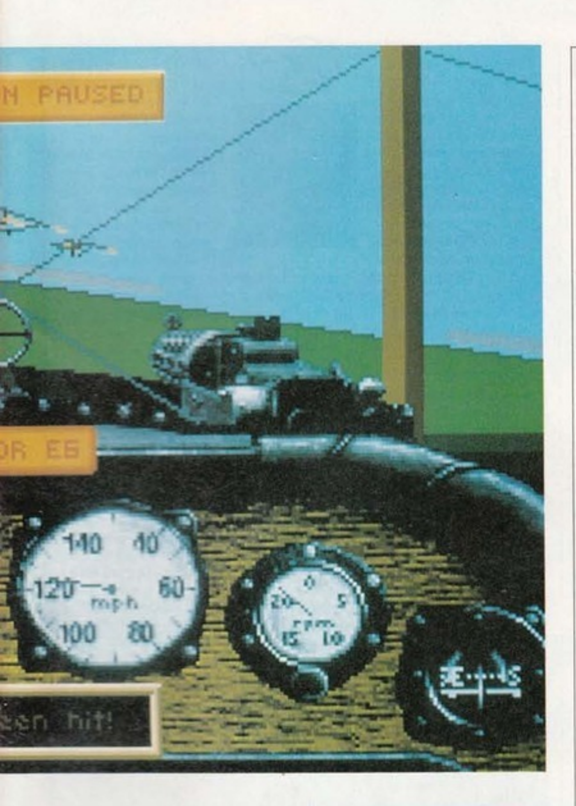
Luftkampf digital: Ein Geschwader Fokker Eindecker greift an (MS-DOS/VGA).



Ein Blick nach links aus dem Cockpit einer Fokker DVIII (MS-DOS/VGA)

Zusätzlich zu den "normalen" Auswahloptionen gibt es eine Reihe von Menüs, mit der der Schwierigkeitsgrad eingestellt oder die Witterungsverhältnisse Euren Bedürfnissen angepaßt werden kann. Beim Schwierigkeitsgrad können rund ein Dutzend Optionen verändert werden, die sich aber auf die Punkte auswirken, die Ihr in der darauffolgenden Mission erhaltet — je schwerer (oder realistischer) die Einstellung, desto mehr Punkte gibt es. Hier kann z.B. angegeben werden, ob Ihr unverwundbar seid, wie gut der Gegner ist oder ob Kollisionen in der Luft zum Absturz führen. Es gibt sogar eine Einstellung, die dafür sorgt, ob Ihr beim Angriff aus Sonnenrichtung gesehen werdet oder nicht. Bei den Wetterverhältnissen kann die Wolkendichte genauso verändert werden wie die Tageszeit oder die Windstärke. Ein zusätzliches Spezialmenü sorgt für die Detailstufen der 3-D-Grafik am Boden und die der Flugzeuge — ein besonderer Punkt ist die Option, daß bei einem Luftkampf alle Bodendetails automatisch weggeblendet werden.

Ebenfalls im Programm vorhanden ist ein "Videorecorder", mit dem Ihr Eure Aufträge quasi als Film auf Festplatte speichern könnt. Allerdings wird nicht nur ein kurzer Flugmoment auf Platte gebannt, sondern die komplette Mission. Mit dem Recorder kann später der "Film" angeschaut und sogar nachträglich verän-



dert werden. Wer schon mal in ein paar Filme hineinschnuppern will, findet einige vorgefertigte Aufnahmen nach der Installation auf seiner Festplatte. Hier sind nicht nur Kampfmissionen aufgezeichnet, sondern werden auch alle gängigen Flugmanöver praxisnah erklärt.

Die getestete Version von Red Baron ist eine reine VGA-256-Farben-Version, die nur auf AT-Disketten geliefert wird. Eine abgespeckte 16-Farben-Fassung ist aber geplant. Red Baron benötigt mindestens 640 KByte RAM, einen flotten AT, eine Festplatte und unterstützt alle gängigen Soundkarten. *mh*



Aufgezeichnet: der Angriff auf einen Zeppelin (MS-DOS/VGA)



Per Menü kann der Schwierigkeitsgrad angepaßt werden

Mit "Red Baron" kommt ein richtiges Simulationsschwergewicht ins heimische Wohnzimmer. Allein das umfangreiche englische Handbuch zum Spiel hat es geballt in sich. Auf dem überwiegenden Teil der rund 200 Seiten erhält der Spieler zahlreiche historische Fakten über den geschichtlichen Hintergrund der Fliegerei und des ersten Weltkriegs. Das reichhaltige Informationsangebot reicht über die technischen Daten der einzelnen Flugzeuge bis zu detaillierten Berichten über die historischen Piloten. Dabei verfällt das Handbuch nie in den rüden Stil eines "Landser"-Hefts, sondern bleibt objektiv. Das Programm selbst wartet mit einer verschwenderischen Fülle an Einstellungen auf, die selbst ausgebuffte Simulationsprofis in Erstaunen versetzen — hier wurde an fast jede Eventualität gedacht. Wer lieber mal schnell eine Runde fliegen will, startet zu einer Solomission oder stellt sich dem Duell mit einem berühmten Fliegeras. Wer Wert auf Orden und Beförderungen legt, spielt die Zeit von 1914 bis 1918 durch.

Besonderes Augenmerk haben die Programmierer dieser Supersimulation auf das Gegner- und Flugverhalten sowie die 3-D-Grafik gelegt. Die feindlichen Flieger, insbesondere die computergesteuerten Gegner verhalten sich quasi intelligent und dem historischen Vorbild entsprechend. Das digitale Pendant zu Manfred von Richthofen wird z.B. niemals in diesem Programm einen Looping fliegen, da er dies auch in der Realität nie getan hat. Fliegerisch bietet Red Baron hochwertige Simulationskost, an der es nichts zu meckern gibt, jedes Flugzeug hat seine Eigenheiten und (einen schnellen AT vorausgesetzt) fliegt sich flüssig. Grafisch präsentiert sich Red Baron von der Zuckerseite: Jedes Flugzeug sieht nicht nur anders aus (inklusive Cockpit), sondern es wurden sogar unterschiedliche Lichtverhältnisse berücksichtigt. So gibt es "echte" Licht- und Schatteneffekte, der Spieler wird beim Blick in die Sonne geblendet, bei Verwundungen sorgt ein "Red-Out" für Verwirrung, es wird dunkler, wenn man unter einer Wolkendecke fliegt, und innerhalb einer Wolkenschicht ist die Sicht stark eingeschränkt — dagegen sieht "Knights of the Sky" ganz schön müde aus. Die Detailbesessenheit geht sogar soweit, daß die Klappen am Flugzeug richtig bewegt werden, wenn man eine neue Richtung einschlägt.

Spitzen Digibilder von Piloten und in grafischen Zwischensequenzen (z.B. nach einer Bruchlandung) runden den hervorragenden Eindruck ab. Für den Ohrenschmaus wurde dank der guten Soundkartenunterstützung ebenfalls gesorgt — Fliegerherz, was willst du mehr? So ist Red Baron, trotz der fragwürdigen kriegerischen Handlung, eine tadellose Simulation, die vor allem durch die technische Ausführung und gute Spielbarkeit brilliert. Mir persönlich geht nur der Zwei-Spieler-Modus ab, mit dem man sich mit einem Kumpel Gefechte liefern könnte.



STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Dynamix, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 85%
Grafik: 80% Sound: 62%
Schwierigkeit: einstellbar

AMIGA
nicht geplant

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant







Reichhaltige Flugzeugauswahl gehört dazu: Fokker Eindecker, Fokker DVIII, Fokker Dr.I, (MS-DOS/VGA)

DRACHEN LÄSST'S KRACHEN

The Rise of the Dragon

Als man die Tochter des Bürgermeisters fand, war sie schon tot. An ihrem Hals klebte ein M.T.Z.-Drogenbriefchen. Der Stoff hatte die Kleine völlig high gemacht. Zu high. Denn außer M.T.Z. befand sich eine ziemlich miese Substanz auf dem Gazestreifen. Und die ist das perfekte Mordwerkzeug: Effektiver als Strychnin, eleganter als ein Schuß — Exitus in Sekunden.

Blade Hunter, unausgeschlafener Privatdetektiv, räkelt sich in den Federn, als der Bürgermeister auf seinem Visiphon erscheint. Eine Minute später ist Hunter nicht nur hellwach, sondern hat einen Auftrag: Er soll die Giftmischer finden. Sein Auftrag führt ihn nach Chinatown — und da mag man Hunter nicht besonders. Hunter bohrt nach und stößt auf eine fiese Geschichte: Da will jemand mit dieser Substanz, die sich auch hervorragend ins Trinkwasser mischen läßt, die ganze Stadt erpressen. Viel Zeit bleibt ihm nicht mehr, denn die Produktion des Stoffs läuft auf vollen Touren.

"The Rise of the Dragon" ist ein typisches Krimi-Adventure. Wie bei Lucasfilm-Adventures braucht man außer dem Namen des Spielstands nichts tippen. Der Spieler fährt mit dem Cursor über die Bilder (eine Maus wird empfohlen, zur Not tun's auch Tastatur oder Joystick). Stößt man auf etwas Besonderes, verändert sich der Cursor zum Pfeil (drücken, ziehen, heben — allgemein "manipulieren"), zur Lupe ("ranzoomen") oder zum Wörtchen "Exit" (damit geht's in den nächsten Raum). Klickt man auf den linken Knopf, wird der Befehl ausgeführt, drückt man den rechten, so bekommt man mehr Informationen. Außerdem gibt's im Spiel zwei Actionsequenzen, die man allerdings nicht meistern muß, um das Spiel zu beenden.

Es gibt zwei Versionen, eine für EGA-Karten (16 Farben) und eine für die volle Farbenpracht der VGA-Karte. Um "The Rise of the Dragon" zu spielen, braucht man mindestens 640 KByte RAM und eine Festplatte mit 8 freien MByte für die VGA-Version. Die gängigen Soundkarten werden unterstützt. Vorsicht: In der 5 ¼-Zoll-Version liegen 1,2-MByte-Disketten in der Packung. *al*

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Dynamix, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 68 %	AMIGA
Grafik: 88 % Sound: 85 %	in Vorbereitung
Schwierigkeit: leicht	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

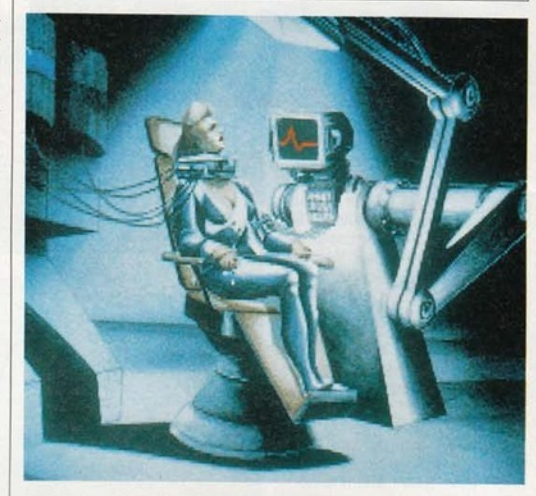
Geht so

Etwa 8 MByte Platz frißt die VGA-Version auf der Festplatte weg — weniger als acht Stunden braucht der halbwegs geübte Adventurespieler, um den Drachenspuk aufzuklären. Wenn man ein so hochpreisiges PC-Programm an einem Wochenende durchspielt, hinterläßt das ein ungutes Gefühl. Da mag die Grafik noch so prächtig und die musikalische Untermalung noch so atmosphärisch sein; rein spielerisch ist Rise of the Dragon ein ähnliches Windei wie seinerzeit "Loom": Viel Drumherum, aber wenig dahinter. Einsteiger werden sich über die narrensichere Anklicksteuerung freuen, doch sowohl im Verhältnis Preis/Leistung als auch beim Grafikaufwand und Puzzledichte-Quotienten schneidet Rise of the Dragon nur mittel bis mäßig ab.

Gut!



Ich finde "Rise of the Dragon" fast noch schöner als das vergleichbar stimmungsvolle "Manhunter: San Francisco". Die Geschichte ist ein Fest für alle, die den "Blade-Runner"-Stil mögen. Der Mix aus knallharter Stimmung und komischen Stellen hat mir gut gefallen, außerdem ist das Programm schön einfach zu bedienen. Ein Extralob der atmosphärischen Musik, die einem zusammen mit der fantastischen VGA-Grafik einen Hauch von Kino auf den Bildschirm zaubert. Einziger Nachteil: Das Abenteuer ist zu kurz. Ich habe drei Nächte bis zum Happy-End gebraucht, dabei habe ich mich allerdings hervorragend amüsiert und gegruselt.



Hunters Freundin sitzt bestimmt auf keinem Zahnarztstuhl ... (MS-DOS/VGA)







Aus der Packungsbeilage von M.T.Z.: Unerwünschte Nebenwirkungen sind Auflösung der Haut, Knochen ... (MS-DOS/VGA)


THAT´S FUNNY !
GEM'X
ビット!
AMIGA · IBM/PC · C 64 · ATARI ST
AMIGA
FAN
91%
HIT
SCREENSHOTS AMIGA
PUBLISHED BY: DEMONWARE GMBH, STRAHLENBERGERSTR. 125 A, 6050 OFFENBACH
VERTRIEB: RUSHWARE GMBH, BRUCHWEG 128-132, 4044 KAARST-KARASOFT/THALI A6



Zelle, liebe Zelle mein, wirst wohl mein Gefängnis sein (MS-DOS/VGA)



Welcher der Heerführer hat das Zeug zum Shogun? (MS-DOS/EGA)

HEISSE LUFT

Countdown

Peng, Peng, Peng. Drei Schüsse in den Brustkasten, dann kippte Agent Frank McBain nach hinten. Jetzt sitzen Sie in einer "Heilanstalt" mit häßlichen Gittern vor dem Fenster. Sie sollen das Blei in McBain gepumpt haben, haben aber keinen blassen Dunst mehr, wann das geschehen sein soll — Gedächtnisverlust. Also müssen Sie aus dem Etablissement entkommen und in 96 Stunden den Mörder finden.

"Countdown" ist der Nachfolger von "Mean Streets". Getippt wird außer dem Namen des Spielstands auch in diesem Adventure nichts. Der Spieler wählt mit der Maus aus einer Wortleiste aus und fährt dann auf den entsprechenden Gegenstand am Bildschirm. Ebenso verlaufen die Konversationen mit den Personen im Spiel. Interessant zu erwähnen, wie die VGA-Bilder entstanden sind: Zuerst wurden Modelle gebaut, dann fotografiert und mittels Scan in den Computer gebracht. Dank "Realsound" bekommen alle, die keine AdLib- und Roland-Karte besitzen, mehr als das dröge PC-"Piep-Piep" zu hören. *al*

Na ja...

Das war wohl nix. Bei Countdown krankt's an mehreren Stellen. Die Bilder sind hübsch, aber ziemlich unpraktisch: Ist das Ding am Boden ein Schlüssel? Ist's ein Messer? Oder nur ein Schatten? Zweitens fallen die Konversationen ziemlich bescheuert aus — bis man alle Kombinationen durch hat, ist man um Jahre gealtert. Von den Animationen will ich erst gar nicht reden: Fußkrank ist noch das mildeste Attribut für dieses Gehoppel. Auch die Puzzles sprühen nicht gerade vor Originalität. Zu guter Letzt gibt's mit "Rise of the Dragon" ein vergleichbares Spiel, das aber um Klassen mehr Spielwitz besitzt.

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Access, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS	48 %	AMIGA
Grafik: 67 %	Sound: 73 %	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel		
ATARI ST		**C 64**
nicht geplant		nicht geplant

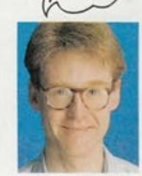
RÄNKESCHMIED

Nobunagas Ambition

Fürst Nobunaga hat nur einen Wunsch: Das in viele Königreiche zerfallene mittelalterliche Japan unter seiner Führung zu vereinen, und dazu ist ihm fast jedes Mittel recht. Doch bevor dieses Ziel erreicht ist, müßt Ihr Eure Städte entwickeln, Ernten einbringen, Handel treiben und die Ökonomie Eures Landes stabilisieren. Ihr übt Euch in der Kunst der Diplomatie, rekrutiert neue Truppen und habt alle Belange Eures Fürstentums in den eigenen Händen.

Bis zu acht menschliche Gegner können, in zwei unterschiedlich großen Szenarios, um die Königskrone kämpfen. Solospieler können gegen den Computer in vier Schwierigkeitsstufen antreten. Auf einer großen Übersichtskarte von Japan bereitet Ihr Eure nächsten taktischen Winkelzüge vor. Kommt es zum Kampf der Fürstentümer, dann treten die Armeen auf einer Hexagon-Karte gegeneinander an. Jede Einheit wird unter Eurem Kommando getrennt in die Schlacht geführt. "Nobunagas Ambition" wird in nächster Zeit auch als Game-Boy-Modul erscheinen. *vw*

Gut!



Erstaunlich, daß sich bisher noch kein großer deutscher Distributor für die Strategiespiele von Koei interessiert hat: Für Freunde des Genres sind sie fast die Erfüllung aller Wünsche. Die Benutzeroberfläche ist kinderleicht zu handhaben, dem Spieler stehen zahlreiche Handlungsmöglichkeiten zur Verfügung und durch die Mehrspieleroption ist für ausreichend Gesprächsstoff in der Strategenrunde gesorgt. Allenfalls die taktische Karte hätte etwas strukturierter und farbiger ausfallen können. Bei den vielen japanischen Fürstentümern verliert man schnell den Überblick über das aktuelle Kampfgeschehen.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Infogrames/Koei, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS	68 %	AMIGA
Grafik: 42 %	Sound: 1 %	in Vorbereitung
Schwierigkeit: schwer		
ATARI ST		**C 64**
nicht geplant		nicht geplant

NACHHILFESTUNDE FÜR DESPOTEN

Ghengis Khan

In Japan ist Koei schon seit langem als Hersteller exquisiter Strategiespiele bekannt, in Europa waren diese bisher nur über Importkanäle (z.B. Fantasy Production in Düsseldorf) zu ergattern. "Ghengis Khan" ist der abschließende Teil einer losen Trilogie um Macht, Liebe und Reichtum im mittelalterlichen Osten. Der Spieler kann im Gegensatz zu den vorhergehenden Spielen ein Eurasien-Szenario anwählen, bei dem er als westlicher Machthaber um die Weltherrschaft kämpft. Koei-typischer ist das zweite Szenario, bei dem man in den Mantel des Ghengis Khan schlüpft. Hier wie dort brütet man über einer Karte mit Provinzen oder Staaten und greift anhand umfangreicher Menüs ins Geschehen ein. Man darf Agenten zu unterschiedlichen Zwecken entsenden, die Steuern und Rüstungsausgaben in die Höhe schrauben oder eine benachbarte Königstochter zum Rendezvous (zwecks Nachwuchs) bitten. Hat man selbst keine Zeit, da man mit einem kleinen Feldzug oder mit dem Niederschlagen eines Aufstandes beschäftigt ist, kann man auch einen Gouverneur beauftragen, die Regierungsgeschäfte für ein Weilchen zu übernehmen. Im Verlauf des Spieles rekrutiert man deshalb Adlige einer besiegten Macht als Generäle oder Politiker in die eigenen Reihen. Grausamere Spieler mögen eine öffentliche Hinrichtung bevorzugen...

Jeder Charakter des Spiels besitzt neben Namen, Alter und hübschem Porträt, acht Eigenschaften, wie Führungsqualität, körperliche Stärke oder diplomatisches Geschick. Die Werte verringern sich durch die anstrengenden politischen Aktivitäten, können jedoch trainiert werden. Gold spielt ebenfalls eine große Rolle. Durch regen Handel mit chinesischen oder arabischen Kaufleuten füllt man seine Kassen. Sollte es zum Krieg kommen, führt man Kavallerie, Infanterie und Bogenschützen selbst über das Schlachtfeld. Das bewährte Hexagon-Terrain läßt eine Menge Raum für taktische Manöver und gemeine Winkelzüge.

Vertrieben wird Ghengis Khan (und alle anderen Koei-Programme) in Zukunft europaweit von Infogrames. *wi*

Hexfeldschlachten kosten den Regenten Truppen und oft das eigene Leben (MS-DOS/EGA)



Die Übersichtskarte und das Grundmenü sind übersichtlich gestaltet (MS-DOS/EGA)



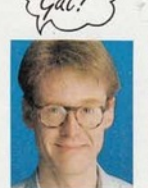
Ghengis Khan spielt sich königlich einfach, wenn auch der Schwierigkeitsgrad recht hoch angesetzt ist. Man muß längere Spielsitzungen in Kauf nehmen, sollen die vielen Möglichkeiten eines Herrschers auch optimal genutzt werden. Baut man zwischen großangelegten Rekrutierungsaktionen und Geldtransporten trotzdem mal einen außenpolitischen Schnitzer, läßt sich dieser durch taktisches Geschick auf dem Schlachtfeld wieder ausmerzen. Selten habe ich so spannende Eroberungszüge und Entscheidungsschlachten durchlitten. Schade ist hingegen, daß eine VGA-Karte nicht ausgenützt wird, die kleinen Porträts und Bilder sähen noch putziger aus.



Die Pest wütet...



...doch Liebe regiert (MS-DOS/EGA)



So ein Riesenreich zusammenzuhalten erfordert die Nerven eines Flohzirkusdirektors. Ein falscher Zug und das ganze Kartenhaus aus Diplomatie, taktischen Winkelzügen und wirtschaftlichen Erwägungen stürzt in sich zusammen. Selten zuvor hat mich ein Programm so pflegeleicht und benutzerfreundlich an die Macht gebracht: Japanische Programmierer wissen einfach, wie man den Kunden rundum zufriedenstellt. Die Schlachten sind eine ständige Herausforderung, bei der nur gerissene Strategen überleben. Ghengis Khan ist ein Programm für harte Profis, die sich durch anfängliche Niederlagen nicht aus der Ruhe bringen lassen.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Infogrames/Koei, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS	74%	AMIGA
Grafik: 49%	Sound: 1%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: schwer		

ATARI ST	C 64
nicht geplant	nicht geplant

EIN LORD KOMMT SELTEN ALLEIN

Warlords

Die australische Firma Strategic Studies Group war bisher bekannt für knochentrockene Strategiespiele, wie "Reach for the Stars" oder "Civil War". Mit "Warlords" geht man erstmals über das reine Icongeschiebe hinaus.

Diesmal werden wir in das Fantasy-Land Illuria versetzt, wo acht Könige um die Vormachtstellung im Reich kämpfen. Eure Aufgabe ist es, als einer dieser Kriegsbarone das ganze Land zu erobern und mit Euren Armeen zu besetzen. Ihr könnt Eure sieben Gegner in fünf Schwierigkeitsstufen vom Computer übernehmen lassen oder mit bis zu acht menschlichen Spielern um die Reichskrone streiten. Es steht Euch dabei frei, ob Ihr als finstere Orks oder als feinsinnige Elben, als edelmütige Ritter oder als kernige Zwerge auf Raubzüge geht. Wie es sich für einen rechten Helden gehört, seid Ihr anfangs arm wie eine Kirchenmaus und im Besitz von nur einer bescheidenen Stadt. Zum Glück könnt Ihr dort neue Truppen ausheben und Eurem Heer anschließen. Je nachdem wieviel Goldstücke Ihr investiert, werden Infantristen, Bogenschützen, Kavallerie, fliegende Einheiten oder Schiffe produziert. Die einzelnen Truppenteile können getrennt über das Spielfeld bewegt, oder zu größeren Gruppen zusammengefaßt werden. Neben diesen konventionellen Truppen steht Euch jeweils ein Held zur Verfügung, der auf die Suche nach magischen Artifakten geht und in verborgenen Tempeln für die Erhöhung der Kampfkraft betet. Auf einer Übersichtskarte seht Ihr das Land und seine 80 Städte aus der Vogelperspektive, wobei die verschiedenen Gegner und ihre Burgen farblich gekennzeichnet sind. Das eigentliche Spielgebiet ist ein vergrößerter Ausschnitt der Landkarte. Alle Befehle werden mit der Maus oder Tastatur eingegeben. Von Euch iniziierte Kämpfe werden vom Computer ausgeführt.

vw

Gut!

Wer sich einmal an das Fantasy-Strategiespiel "Warlords" heranwagt, kommt so schnell nicht mehr davon los. Ein fantastisches Szenario, kleine, aber feine Grafiken und super abgestimmte Schwierigkeitsgrade sorgen für die nötige taktische Herausforderung. Warlords kommt erfreulicherweise ohne ein Mammutregelwerk aus (ist also extrem einsteigerfreundlich), und ist dank der Maussteuerung kinderleicht zu bedienen. Aus zwei Gründen schrammt das ansonsten so famose Programm bei mir am nettesten Gesicht vorbei: Mir persönlich geht die Zweispieler-Modem-Option etwas ab, und es fehlen einige taktische Feinheiten wie z.B. Bündnissoptionen.

Gut!



So schön kann das Ritterleben sein: Die "Warlords" scheinen direkt aus dem persönlichen Lieblings-Fantasyroman entsprungen. Selten zuvor habe ich ein Strategiespiel gesehen, das atmosphärisch soviel zu bieten hat. Die Handlung erschöpft sich eben nicht im dumpfen Verprügeln von gegnerischen Armeen, sondern öffnet eine ganze Welt mit Drachen, Tempelruinen, finsteren Zauberern und den unterschiedlichsten Rassen. Ein besonderes Lob gebührt der ausgeklügelten Schwierigkeitsabstufung: Jeder der acht Gegner kann in einer anderen Stärke antreten. Somit kann jede Spielrunde unter anderen taktischen Voraussetzungen gestartet werden. Auch wenn man schon diverse Male das Land Illuria gerettet hat, wird Warlords, dank dieser Option, nie langweilig.



Die Folgen taktischer Fehlplanung (MS-DOS/VGA)

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: SSG, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 76%	AMIGA
Grafik: 61% Sound: 29%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: einstellbar	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant



Die erste Burg ist genommen, jetzt fehlen nur noch 79 andere (MS-DOS/VGA)

AMIGA BERLIN 91

Unter der Schirmherrschaft von

Commodore

und dem

AMIGA MAGAZIN

Information:



Ami Shows Europe GmbH
Zugspitzstraße 2A
D-8011 Vaterstetten

Tel: 0 81 06 - 45 62
Fax: 0 81 06 - 3 40 94

26.-28. April 1991
Messegelände AMK Berlin
Halle 1
(25.04.91 Fachbesuchertag)

Öffnungszeiten:
25.04.91/Fachbesuchertag
10:00-18:00 Uhr

26.-28. April 1991
9:00-18:00 Uhr

Eintrittspreise:
Schüler/Studenten DM 12,-
(Vorverkauf: DM 10,-)
Erwachsene DM 17,-
(Vorverkauf: DM 15,-)

Vorverkaufsstelle Berlin

Showtime
Konzert & Theaterkassen
Tel.: 0 30 - 882 25 00

Sponsored by West



Müde rattern die Panzer durch das öde Marschland (Amiga)

Baumboom: Es gibt kaum noch Platz für neue Gebäude (MS-DOS/VGA)

REIF FÜR DEN SCHROTTPLATZ

Oper. Com Bat

Das Spielziel des Taktikprogramms "Operation Com Bat" ist denkbar einfach. In einer von sechs verschiedenen Landschaften stehen sich zwei feindliche Armeen gegenüber. Der, der die andere Armee als erster besiegt hat oder das feindliche Hauptquartier erobert, gewinnt. Gespielt wird entweder alleine gegen einen Computergegner (drei wählbare Schwierigkeitsgrade) oder gegen einen Kumpel. Habt Ihr Euch für eine der Seiten (Rot oder Blau) entschieden, dürft Ihr Euch das Schlachtfeld aussuchen. Zur Wahl stehen hier z.B. Marschland, Wüste oder ein Inselgebiet. Während die obere Hälfte des Bildschirms einen Ausschnitt aus dem Kampfgebiet zeigt, befinden sich auf der unteren Hälfte Anzeigen über Eure Fahrzeuge und eine taktische Übersichtskarte. Die verschiedenen Einheiten, die ebenso wie das Schlachtfeld aus der Vogelperspektive gezeigt werden, werden per Mausklick bewegt oder feuern auf ein Ziel. Je nach Fahrzeugtyp (z.B. Panzer, Jeep oder Haubitze) fahren die Einheiten unterschiedlich weit. *mh*







Dieses üble Machwerk läßt nicht nur spielerisch zu wünschen übrig. Schon die technische Seite dieser Katastrophe führt zu unkontrollierten Wutausbrüchen — die farbarme und schluderige Grafik läßt an den vielgerühmten Fähigkeiten des Amigas zweifeln. Die Programmierer haben sich noch nicht einmal die Mühe gemacht, eine Art Raster über das Schlachtfeld zu legen, an dem man erkennen kann, wie weit welche Einheit fahren kann. Daß der Computergegner zudem mogelt, ist schlichtweg frech.

STECKBRIEF

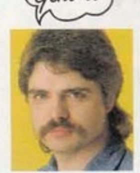
Genre: Strategie
Hersteller: Electronic Zoo, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS	AMIGA 6%
in Vorbereitung	Grafik: 12% Sound: 14%
	Schwierigkeit: einstellbar
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

LUNARIUM

Moonbase

Kaum eine Spielidee, die erfolgreich ist, ist vor Nachahmern sicher. Diesmal diente der Klassiker "Sim City" als Vorlage. Die Simulation "Moonbase" versetzt Euch auf die öde und leere Oberfläche des Mondes. Hier müßt Ihr, wie schon im Vorbild, eine blühende Stadt errichten. Natürlich erfordern die speziellen Verhältnisse auf dem Mond eine etwas andere Städteplanung als die Voraussetzungen auf der Erde. So ist es nicht damit getan, einfach ein Gebäude in den Mondstaub zu setzen. Ihr müßt für ausreichende Energieversorgung, per Solarzellen oder Atomreaktor sorgen, Kühlanlagen aufstellen, Gewächshäuser bauen, Forschungslabors einrichten und mittels Minenanlage nach Erzen schürfen. Leider kostet das Errichten neuer Gebäude und Anlagen einen Haufen Geld. Am Anfang wird Eure Station noch von der NASA finanziell unterstützt, Ziel ist es jedoch, durch den Verkauf von Erzen und Halbleitern sowie Hotels auf dem Mond selbst, genug Geld zu erwirtschaften. Kosmische Katastrophen sorgen zusätzlich für Aufregung. *mh*



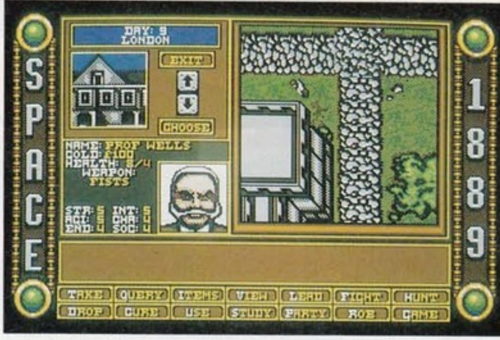
Von der Benutzerführung via Fenster und Maus sowie den einzelnen Spieloptionen gleichen sich Moonbase und "Sim City" fast wie ein Ei dem anderen. Leider gibt es spielerisch einige kleine, aber wesentliche Abweichungen. So fehlt z.B. das Eigenleben der Mondbewohner. Bei Sim City wuselten die "Sims" herum, bauten selbsttätig an ihrer Stadt herum und klagten über ihre Sorgen. Die Bewohner der Mondbasis verhalten sich erstaunlich passiv, entwickeln keine Eigeninitiative und klagen kaum — das drückt den Unterhaltungswert von Moonbase ganz beträchtlich. Außerdem ist der Schwierigkeitsgrad sehr niedrig.

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Merit, Zirka-Preis: 110 Mark

MS-DOS 46%	AMIGA
Grafik: 44% Sound: 22%	nicht geplant
Schwierigkeit: leicht	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant


Links liegt der Obermotz vom ersten Level auf der Lauer (Amiga)



Auch Prof. Wells weiß keinen Rat: Space 1889 (MS-DOS/VGA)

BÖSER SCHERZ IN 50 HERTZ

Battlestorm

Titus hat es tatsächlich geschafft, sich von dem ausgelutschten "Fire and Forget/Crazy Cars"-Spielprinzip loszureißen. Statt Autos und 3-D-Grafik domieren bei ihrer Neuheit "Battlestorm" Raumschiffe und Aliens. Mit einem wendigen Abfangjäger flitzt Ihr auf einem nach allen Seiten scrollenden Spielfeld herum. Diese Idylle wird nur durch ein paar Ansammlungen von feindlichen Ufos und stationären Verteidigungsanlagen gestört. Wenn Ihr diese Plagegeister ballerspieltypisch vom Bildschirm gefegt habt, taucht urplötzlich ein etwas größeres Raumschiff auf, das Euch an den Kragen will. Wenn Ihr diese Prozedur achtmal hinter Euch gebracht habt, seid ihr offizieller Battlestorm-Bezwinger. Diverse Extras, wie z.B. Lenkraketen, Schutzschilde und höhere Schußkraft erleichtern Euch das Alienvertilgen. Um den unterschiedlichen Talenten der Spieler gerecht zu werden, darf man vor dem Start aus drei Schwierigkeitsgraden wählen. Ein Practice-Mode mit unzerstörbarem Raumschiff (nur erster Level) ist ebenfalls mit von der Partie. *mg*

Na ja...

Trotz der protzigen Sprüche auf der Packung, die auf die angeblichen technischen Qualitäten des Produktes hinweisen, ist Battlestorm spielerisch kaum besser als die gesammelten 3-D-Rennen von Titus. Das hektische Rumgefliege auf den (grafisch nicht sonderlich schönen Planetenlandschaften) erinnert an erste Scrolling-Test-Routinen in der Amiga-Aufbruchphase. Getreu dem Motto: "Jetzt haben wir die Technik, machen wir doch schnell ein Spiel draus". Der Spielablauf ist derart ermüdend, daß man schon nach dem ersten Level keine Lust verspürt, sich länger damit zu beschäftigen. Action-Fans sollten sich an "Turrican II" halten.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Titus, Zirka-Preis: 80 Mark

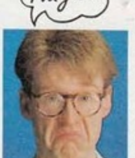
MS-DOS	AMIGA 32%
in Vorbereitung	Grafik: 47% Sound: 44%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung

GOD SAVE THE QUEEN

Space 1889

Wir befinden uns im Jahr 1889. Königin Victoria herrscht streng und gerecht über das britische Empire. Große, hölzerne Äthersegler fliegen durch den Weltraum und verbinden die Planetenkolonien. In dieser verrückten Welt aus Gaslicht-Roman und Science-fiction spielt "Space 1889". Fünf Gefährten machen sich auf den Weg, um das größte Geheimnis des Sonnensystems zu lösen. Jeder Eurer Charaktere kann einen von 40 unterschiedlichen Berufen ausüben und besitzt bis zu 24 Fertigkeiten, die sich im Laufe des Abenteuers verbessern. Nachdem Ihr Eure Charaktere mit der passenden Ausrüstung ausgestattet habt, steuert Ihr die Gruppe aus der Vogelperspektive durch die Welt der Jahrhundertwende. Größere Entfernungen werden mit Zeppelinen, Schiffen oder Raumschiffen überwunden. Mit allen Personen, die in dem Spiel auftauchen, könnt Ihr ein Schwätzchen halten oder bei Nichtgefallen einen Kampf austragen. Raumschlachten werden unter Eurer Leitung auf einer großen taktischen Karte ausgetragen. *vw*

Na ja...



Das Szenario von Space 1889 ist ein Leckerbissen, die technische Ausführung eine mittelschwere Katastrophe. Die komplexen Regeln wurden in eine derart schlampige Benutzerführung umgesetzt, daß spätestens beim ersten Kampf die Nerven mit dem Spieler durchgehen: Die unlogische und hektische Ballerei entspricht nicht mehr dem heutigen Standard. Will man sich umfassend über seine Gruppe informieren, muß man sich erst durch eine wahre Menüflut arbeiten, die mehr verwirrt als aufklärt. Space 1889 ist ein zwar tolles Rollenspielsystem, die Umsetzung auf den Computer ist nicht gelungen.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Paragon, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 39%	AMIGA
Grafik: 35% Sound: 8%	nicht geplant
Schwierigkeit: schwer	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant


POWER PLAY
Im Abo nur 5,80 DM!
Ihr zahlt pro Heft im Abo nur 5,80 DM anstatt 6,50 DM!
Ihr erhaltet POWER PLAY noch bevor sie am Kiosk erscheint!
Die Lieferung kostet Euch keinen Pfennig extra!
Ihr könnt vierteljährlich, halbjährlich oder ganzjährig bezahlen!
Im Abo inkl.: das Star-Killer-Puzzle!

JAHRES-ANGEBOT

Im Abo nur 5,80 DM anstelle von 6,50 DM!

1. Ihr bezahlt im Abonnement nur noch 5,80 DM statt 6,50 DM für eine Ausgabe!

2. Ihr könnt wählen, ob Ihr jährlich, halbjährlich oder vierteljährlich bezahlen wollt!

3. Ihr erhaltet Power Play noch bevor sie am Kiosk erscheint!

4. Die Lieferung kostet Euch keinen Pfennig extra!



Tragt auf der Rückseite dieser Karte Euren Namen und Adresse ein, steckt sie dann frankiert in den Briefkasten und schickt die Karte am besten heute noch ab!

EINZELHEFT-BESTELLUNG



Telefonische Bestellung unter: (089) 20 251 527



LIEFERBARE POWER PLAY-AUSGABEN für 6,50DM pro Heft:

4/90 Ultima 6, TV Sports Basketball, Paranoid 90, Flugsimulationen 5/90 Samurai&Software, Lucasfilms Loom 6/90 15 Fußballspiele unter Beschuß Super Darius, F 29, LHX Attack Chopper, Knüller von der Londonmesse 7/90 Das neue Super-Spiel Hatris, Dragon Strike, Projectyle, Railroad Tycoon, Splatter House, Phantasy Star 2 8/90 Zurück in die Zukunft, 100 neue Spiele-Knüller von der Chicago-Messe, 65536 Farben-Bildschirm 9/90 Gradius 3, Wonderland, Flood, MasterBlazer, Powermonger 10/90 Digitale Dimension, Videospieleflut aus Japan, Monkey Island, Rick Dangerous 2, Silent Service 2 11/90 Fünf-Uhr Tee&Obermonster, Sim Earth, Geisha, Buck Rogers 12/90 Wing Commander Lightspeed, Kaufberatung, Powermonger im Test 1/91 Monkey Island im Test, die besten Spiele des Jahres, Super Famicom von Nintendo, die unendliche Geschichte 2 2/91 Mig 29, Wreckers, Savage Empire, Module für Mega Drive und PC-Engine: Dynamit Duke und Aero Blasters

Ich bestelle____Ausgaben POWER PLAY Nr.___für 6,50 DM pro Heft ______DM
Ich bestelle____Ausgaben POWER PLAY Nr.___für 6,50 DM pro Heft ______DM

POWER PLAY SONDERHEFTE zum Einzelpreis von 9,80 DM

Ich bestelle___ Ausgaben POWER PLAY Sonderheft Nr.1 (Die hundert besten Spiele 1989 - 9,80 DM) ______DM
Ich bestelle___Ausgaben Sonderheft Nr.2 (Die hundert besten Spiele 1990 - 9,80 DM) ______DM

POWER PLAY SAMMELORDNER

Ich bestelle___Sammelordner in Neonpink zum Einzelpreis von 9,-DM ______DM

(Die Versandkosten werden zum Gesamtrechnungsbetrag addiert) **Gesamtrechnungsbetrag** ______DM

MITMACH-KARTE

Eure Nachricht an die Redaktion...

Folgende Artikel aus Ausgabe __________ haben mir besonders gut gefallen:

1. ______________________ Seite ______
2. ______________________ Seite ______
3. ______________________ Seite ______

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

4. ______________________ Seite ______

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen: ______________________

Welchen Computer oder welches Videospiel wollen Sie sich kaufen ______________________

Welche Spiele wollen Sie sich demnächst kaufen ______________________



Bitte Karten an der Perforation heraustrennen.

POWER PLAY ABONNEMENT

Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,60 DM. (Ausland zzgl. Porto) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl) Alter

Datum, 1.Unterschrift

Ich bezahle ☐ jährlich ☐ halbjährlich ☐ vierteljährlich

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2.Unterschrift 01/AD 10 14

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play
Abonnement-Service

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str.2

8013 Haar

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

POWER PLAY EINZELHEFTE

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl)

Datum, Unterschrift

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play
Leserservice

Markt&Technik Verlag AG
CSJ Postfach 14 02 20

8000 München 5

POWER PLAY LESER-HITPARADE

GEWINNT MIT POWER PLAY! (TEILNAHMEBEDINGUNGEN IM HEFT)

Folgende Drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1.

2.

3.

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl)

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play
Redaktion

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str.2

8013 Haar



**Fast geschenkt:
Ein ganzes Jahr lang verlosen
wir insgesamt 14400 Mark
und zwölf feine Walkmen.
Dafür müßt Ihr nur zehn Fragen
richtig beantworten...**

Was gibt's Besseres als ein wenig Musik aus dem Walkman? Oder könnt Ihr eben mal 200 Mark gebrauchen? Mit ein wenig Glück und einer Portion Wissen könnt Ihr kräftig abstauben — ab sofort gibt's monatlich einen Walkman oder sechsmal 200 Mark zu gewinnen. Was müßt Ihr dafür tun? Die Teilnahmebedingungen sind ganz einfach. Rechts seht Ihr die Hitparade des Distributors "Bomico". Ihr müßt jetzt einfach die richtige Softwarefirma zum entsprechenden Spiel finden. Ein Beispiel: "Kult" wurde von dem Softwarehaus Exxos programmiert — die Antwort lautet also "Exxos". Lest Euch die Hitparade durch, schreibt die zehn Spiele und die zehn Firmen auf eine Postkarte und schickt sie an

BOMICO
TOP TEN

1. Transworld
2. Sim Earth
3. MIG-29 Fulcrum
4. Loopz
5. Sim City
6. Maupiti Island
7. Antares
8. Battle Command
9. Geisha
10. Hard Drivin' II

**Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Bomico
Hans-Pinsel-Str. 2 · 8013 Haar**

Unter allen richtigen Einsendungen werden per Los die Gewinner ermittelt. Einsendeschluß ist am 10. Mai 1991, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Wettbewerb wird nächsten Monat fortgesetzt. *al*

ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN B

B.I.T.S. Computer Club
Computertyp: MS-DOS, Atari ST, Amiga C 64
Leistungen: monatliche Clubzeitschrift; Clubraum; PD-Service; Spielturniere; Clubrabatte bei Software u. Zubehör
Schwerpunkte: Einsteigerhilfen; Tips & Tricks, Lösungen; Erfahrungsaustausch
Mitgliedsbeitrag: monatlich 10 Mark
Anschrift: B.I.T.S. Computer Club Berlin Jagowstr. 17 Postfach 21 02 65 1000 Berlin 21

Double Trouble
Computertyp: Sega, Nintendo
Leistungen: 1x wöchentlich vier Stunden eine Hotline Clubzeitung; stets neueste Kataloge von Sega & Nintendo
Schwerpunkte: alles um Sega und Nintendo
Mitgliedsbeitrag: jährlich 20 Mark
Anschrift: Double Trouble Matthias Herendorf & Andreas Metter Bürgerstr. 29 1000 Berlin 21

Galaxy-Computer-Club
Computertyp: C 64, Nintendo Game Boy
Leistungen: Clubdisk (C 64), Clubzeitschrift (Gameboy), Flohmarkt
Mitgliedsbeitrag: DM 5,-
Anschrift: Galaxy-Computer-Club Mike Riek Henningsdorfer Str. 69 1000 Berlin 27

Berliner PD-Club
Computertyp: alle Computer
Leistungen: Clubzeitung, Kleinanzeigen, Kontakte, PD-Service, Hotline
Schwerpunkte: PD-Software, Spiele
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Berliner PD-Club c/o Jens Zaeda Markgrafenstr. 1000 Berlin 28

Fullshop
Computertyp: Sega
Leistungen: tägliche Hotline; zweimonatliche Clubzeitung; Preisausschreiben; Spieleverleih
Schwerpunkte: Informationen und Hilfestellungen
Mitgliedsbeitrag: jährlich 15 Mark
Anschrift: Stefan Janzen Weserstr. 53 1000 Berlin 44

t.S.S. Computerclub
Computertyp: Amiga, Schneider
Leistungen: Infos, Hilfen, Tips,
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: t.S.S. Computerclub PLK 023 248 C 1000 Berlin 65

Magic Soft Club
Computertyp: C 64
Leistungen: Drei Computermagazine jährlich auf Diskette
Anschrift: Magic Soft Club Sascha Leupold Gartenholz 80 2070 Ahrensburg

Softfun
Computertyp: PC, Amiga, Atari ST
Leistungen: Clubzeitschrift, Hotline, Tips, PD-Bibliothek; Softwaretests
Mitgliedsbeitrag: 55 Mark
Anschrift: Mike Lütjens Artlenburger Landstr. 24 2126 Adendorf

Ultra-Line
Computertyp: Amiga
Leistungen: aktuelle Spiele und Anwender
Schwerpunkte: Clubzeitschrift auf Disk, Tests, Tips, Kontaktecke, Infos
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Ultra-Line PLK 035 108 D 2190 Cuxhaven 1

Red Riger GmbH
Computertyp: C 64
Leistungen: Tips & Tricks, Spieletips, Clubdisk
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch, Spieleprogrammierung, Demos erstellen
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatl.
Anschrift: Tiger GmbH Andr Hölck Horsterlandstr. 10 2206 Kl. Offenseth Tel. 04121/ 85 714

Atari STE Club Germany
Computertyp: Atari 1040 STE
Leistungen: PC-Software-Bibliothek, Clubzeitschrift, Sammeleinkäufe von Spielen, Source-Code-Bibliothek, Hotline
Schwerpunkte: Information, Erfahrungsaustausch, Hilfen für Atari-STE-Anwender und Programmierer
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark
Anschrift: Atari STE Club Germany c/o Björn Bernbom Postfach 1141 2250 Husum

PC-Club Norddeutschland
Computertyp: PC
Leistungen: alle drei Monate Clubzeitung, Flohmarkt für Hard- u. Software
Schwerpunkte: Hilfestellung für Anfänger u. Fortgeschrittene
Mitgliedsbeitrag: ab 10 Mark inkl. PD-Disk u. Zeitschrift
Anschrift: PC-Club Norddeutschland U.Franke Knickweg 3 2400 Lübeck 14 Tel. 0451/ 30 68 81

128er-Club Uwe Schwesig
Computertyp: C 128; C 64
Leistungen: Tips und Tricks zum Programmieren des C 128, umfangreicher PD-Diskettenbestand aller 128er Clubs in der BRD
Schwerpunkte: Tips und Tricks zum Fliegen mit dem Flight-2; Hilfestellungen bei Basic-Programmierung des C 128
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Uwe Schwesig Dorfstr. 9a 2406 Stockelsdorf 04 51/49 33 06

Tele Club Deutschland
Computertyp: Atari VCS; CBS Colecovision; MB Vectrex; Schmid TVG 2000 Hanimex HMG 2650
Leistungen: Fanzin; alle drei Monate interne Clubmeisterschaft
Schwerpunkte: Telespielkonsolen der Vergangenheit und Module für alle Systeme
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Tele Club Deutschland Ortsverband Achim c/o Volker Niemeyer Uesener Ring 30 2807 Achim

Die tragbare Spielhölle
Computertyp: Game Boy
Leistungen: Tips & Tricks, Clubkarte, Zeitschrift, Spiele-News
Mitgliedsbeitrag: DM 2,- monatl.
Anschrift: Die tragbare Spielhölle Lutz Spendig Am Meldauerberg 122 2810 Verden /Aller Tel. 04231/ 83 716

Atari-Computer Team e.V.
Computertyp: Atari
Leistungen: täglich geöffneter Clubraum; mehrere, den Clubmitgliedern zugängliche Rechner; Fachbibliothek; PD-Disketten Bestand; vierteljährliches Cubmagazin
Schwerpunkte: Kontakte unter Atari-Anwendern
Mitgliedsbeitrag: Eintrittsgebühr 20 Mark; monatlicher Beitrag 8 Mark
Anschrift: Atari Computer-Team e.V. Postfach 1216 2822 Schwanewede

Amiga Softy Club
Computertyp: Amiga 500
Leistungen: Tips und Tricks
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Amiga Softy Club Florian Nuxoll Kringelkamp 2848 Vechta

IKS-Club
Computertyp: Atari ST
Leistungen: monatl. ein Infoblatt über Anwendungs- und Spielprogramme; PD-Service
Schwerpunkte: alles um den Atari ST
Mitgliedsbeitrag: monatlich 5 Mark
Anschrift: IKS-Club Abt. Atari ST Suidbroekstr. 17B 2952 Weener/Ems

Der Computer Club e.V.
Computertyp: Alle Computersysteme
Leistungen: Preisvorteile bei einigen Händlern; Programmiersprachenschulung; Anleitungs- und Informationsbibliothek; Mailbox
Schwerpunkte: eher ernste Computeranwendungen
Mitgliedsbeitrag: Schüler, Azubis etc. 2 Mark, alle anderen 4 Mark
Anschrift: Der Computer Club e.V. Postfach 1104 3057 Neustadt

Advanced Atari Club
Computertyp: Atari ST
Leistungen: monatl. Clubzeitung, Mailbox, PD-Versand, Fachbibliothek, Spieletips
Mitgliedsbeitrag: 20 Mark jährlich
Anschrift: Advanced Atari Club Eitzumer Weg 18n 3212 Gronau

Blackboys
Computertyp: C 64, MS-DOS
Leistungen: monatl. Clubzeitung
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark monatlich
Anschift: Blackboys PLK. 024281D 3253 Hess-Oldendorf

Skywar
Computertyp: C 64
Leistungen: Immer aktuelle Spiele
Mitgliedsbeitrag: nicht genannt
Anschrift: Skywar PLK 024 285 D 3235 Hess-Oldendorf 1

Amiga & Game Boy Club
Computertyp: Amiga, Game Boy
Leistungen: Clubzeitung mit kostenlosen Kleinanzeigen, PD-Disk (Amiga) im Monat
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch, PD-Software, Spieletips, preiswerte Hard- u. Software u. Module für Game Boy
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark (Amiga), 2 Mark (Game Boy)
Anschrift: Amiga & Game Boy Club Postfach 10 22 11 3500 Kassel

Kindercomputerclub KCO
Computertyp: C 64
Leistungen: Spieletests; Wettbewerbe; zweimonatige Cubzeitschrift; 1 x wöchentlich eine Hotline
Schwerpunkte: möglichst viele Kinder aus der BRD und DDR anzusprechen
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark jährlich für Kinder von 5 bis 15 Jahre
Anschrift: Kevin Ringels Michael-Werfers-Weg 2 4050 M'Gladbach Kennwort: Kindercomputerclub

Mega Drive Fan Club NRW
Computertyp: Mega Drive
Leistungen: aktuelle Infos und Farbfotos, Videoinfo; Tauschring
Mitgliedsbeitrag: ab 5 Mark (Info gegen Rückumschlag)
Anschrift: Mega Drive Fan Club NRW Thomas Tewwoot Wiesenstr. 27 4190 Kleve 0 28 21/98 886

T.S.M. Club
Computertyp: Atari ST 1040, C 64
Leistungen: monatliche Clubzeitschrift, Basicprogrammierung, Hotline
Schwerpunkte: Tips & Lösungen für Spiele, Drucker-Tools, Grafik und Programmaustausch
Mitgliedsbeitrag: 2 Mark monatlich
Anschrift: T.S.M. Club Voshalsfeld 63 4223 Voerde

GCT Videospiel-Club
Computertyp: PC-Engine u. Megadrive
Leistungen: Clubzeitschrift, großer Gebrauchtspielemarkt, Mitgliedsrabatt beim GCT Videospielversand
Mitgliedsbeitrag: 24 Mark jährl.
Anschrift: GCT Videospiele-Club z.Hd. Daniel Schwill Hellweg 39 4620 Castrop-Rauxel

Lords of Imagination
Computertypen: fast alle Systeme
Leistungen: Clubzeitschrift, kostenlose Kleinanzeigen; Kontaktvermittlung; Clubbibliothek; Einführungskurse; Tips für Einsteiger; Wettbewerbe; jährliches Clubtreffen
Schwerpunkte: Alles ums Rollenspiel
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark
Anschrift: Lords of Imagination Intern. Rollenspielclub Postfach 22 4777 Welver

Hallo Club-Freunde!

Der Club
Computertyp: Alle Computertypen
Leistungen: Club-T-Shirt, Softwarekatalog mit Tests, Kostenlose Club-Mailbox, Club-Hotline, zweimonatliches Clubmagazin
Schwerpunkte: Bildung von Fachbereichen, gegenseitige Hilfestellung
Mitgliedsbeitrag: 60 Mark Jahresbeitrag
Anschrift: Joysoft Gabriele Hartmann Gottesweg 157 5000 Köln

Nintendo-Abenteuer-Club-Köln
Konsolen: NES, Game Boy
Leistungen: Lösungen und Tips zu Videospielen, Hotline
Schwerpunkte: Lösungshilfen selber erstellen
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Nintendo-Abenteuer-Club-Köln c/o Hermann Latz Glücksburgstr. 22-24 5000 Köln 80 02 21/61 67 49

VGC Videogamblers
Computertyp: Sega Mega Drive, PC-Engine, Neo-Geo, Game Boy, Master System, Nes u. Lynx
Leistungen: 6-8 Club Journals jährlich mit Info aus Japan u. Amerika, Spieletests
Schwerpunkte: Insider-Infos u. Spieletests
Mitgliedsbeitrag: ab 40 Mark
Anschrift: VGC-Videogamblers Andreas Knauf Sander Str. 28 5060 Bergisch Gladbach 2

ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK



Hallo Clubfreunde, es wird wieder einmal Zeit für die große Gesamtübersicht sämtlicher Clubs meiner Clubdatei, nach Postleitzahlen sortiert. Mittlerweile ist sie so umfangreich, daß eine gewöhnliche Doppelseite schon nicht mehr ausreicht, sie alle aufzulisten.

Ich möchte meine Bitte an alle wiederholen, die einem Club schreiben und mit einer Antwort rechnen. Bedenkt, daß Porto teuer ist und nicht jeder Club eine volle Kasse hat: Am besten, Ihr legt gleich einen frankierten und adressierten Umschlag für die Antwort bei.

Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert, uns zu schreiben und folgende Fragen zu beantworten:

1. Wie heißt der Club und welche Anschrift hat er?
2. Mit welchem Computertyp und Videospielsystem beschäftigt er sich?
3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?
4. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit und welche Leistungen bietet er sonst noch?

Eure Ulli Peters

Amiga Magic
Computertyp: alle Amigas
Leistungen: Anfängerhilfen; Clubzeitung auf Diskette; PD-Software; eigene PD-Serie; Spieletips
Anschrift: Amiga Magic
c/o Marcel Kuhn
Mühlenstr. 43
5142 Ratheim

T.U.C.
Computertyp: Amiga (alle außer 3000er)
Leistungen: aktuelle PD-Software, Clubzeitschrift, Katalogdisketten, Digitalservice, eigene PD
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Alexander Carbin
Birkengangstr. 26
5190 Stolberg

Thomy und Stuffs Strategie- und Adventure Club
Computertyp: Amiga
Leistungen: Lösungen zu Adventures; Tips zu Strategiespielen
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Thomas Kprlauf
Hauptstr. 100
5200 Siegburg

Promising Dungeons Association
Computertyp: MS-DOS-PC, XT, AT
Leistungen: Spieletests, PD-Bibliothek, Tips & Tricks, Mitgliederdisk 2x monatl.
Schwerpunkte: Computer-Rollenspiele, Adventures u. Simulationen, Tips u. Hilfen
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark monatl.
Anschrift: Promising Dungeons Assosiation
z.Hd. Mark Fuchs
Helfensteinstr. 19
5411 Eitelborn

Videospielclub Joystick
Computertyp: Nintendo; Sega Master System; Sega Mega Drive; PC-Engine
Leistungen: Spieletests; Wettbewerbe; Hotparaden
Schwerpunkte: nicht bekannt
Mitgliedsbeitrag: 15 Mark für zwei Jahre
Anschrift: Videospiel-Club Joystick
Hauptstr. 8
5429 Reckenroth
Tel. 0 61 20/72 94

Pac-Club
Computertyp: Amiga, C 64
Leistungen: Clubabzeichen, Clubtreffen
Schwerpunkte: Pac-Man spielen
Mitgliedsbeitrag: 1 Mark monatlich
Anschrift: Pac-Club
Dirk Reinartz
Unterelsaff 19
5466 Neustadt Wied

PMS-Computerclub
Computertyp: Amiga, C 64, PC, Game Boy
Leistungen: Clubzeitschrift, Hotline, Soft- u. Hardwaretests, kostenlose Anzeigen, Wettbewerbe, Hilfen, Highscore-Ecke, Comic
Schwerpunkte: Spiele
Mitgliedsbeitrag: DM 9,- vierteljährl.
Anschrift: PMS Computerclub
P. Ziewer
Im Kreuzenberg 8
5524 Malbergweich
Tel. 06563 / 26 47

The Amiga Bad Boys
Computertyp: Amiga 500
Leistungen: Zeitschrift, Spiele, Einsteigerhilfen, Postspiele, Kleinanzeigen
Mitgliedsbeitrag: DM 7,- monatl.
Anschrift: The Amiga Bad Boys
Christian Hubo
Mannesmannstr. 8
5632 Wermelskirchen 1
Tel. 02191 / 40 188

CCM
Computertyp: PC, Amiga 500, C 64
Leistungen: Programmieren kleiner Programme (Spiele), Spieletausch, Weiterleiten von PD-Soft, Clubkarte
Mitgliedsbeitrag: DM 3,- alle 3 Monate
Anschrift: CCM
Andree Lindenblatt
In der Biche 16
5760 Arnsberg 1
Tel. 02932 / 34 371

Copy Soft
Comutertyp: C 64, C 128
Schwerpunkte: Spieleprogrammierung in Basic
Mitgliedsbeirag: Keiner
Anschrift: Copy Soft
Am Kleehagen 61
5788 Winterberg

Wittener Computer Club
Computertyp: Amiga; C 64; C 128
Leistungen: Clubtreffen; Clubzeitung; Programmiergruppe; Sammelbestellungen; Kleinanzeigen
Schwerpunkte: nicht bekannt
Mitgliedsbeitrag: Schüler 2 Mark; Erwachsene 4 Mark monatlich
Anschrift: Wittener Computer Club
Winsheimer Str. 60
5810 Witten 5

Semak/Schneyer Grafikteam
Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000
Leistungen: Clubzeitschrift, Hitparade, DPaint drei Grafiken gratis,
Schwerpunkte: DPaint 3
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Semak/Scheyer Grafikteam
Eysseneckstr. 49
6000 Frankfurt 1

Arbeitsgemeinschaft Disk und Software AGDS
Computertyp: C 64; Amiga
Leistungen: Fachbibliothek; wöchentlicher AGDS-Treff
Schwerpunkte: Information und Hilfestellungen für Einsteiger
Mitgliedbeitrag: einmalig 10Mark
Anschrift: R. Schaarschmidt
Dornbergerstr. 4
6050 Offenbach/Main

Atlanta Computer Club
Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000, 3000
Leistungen: Club-Disk, Expertenforum, Hard- u. Softwareeinkauf, PD-Ecke, Clubtreffen
Schwerpunkte: Einsteigerhilfen, Sammeleinkauf
Mitgliedsbeitrag: bis 3 Mark
Anschrift: Atlanta Computer Club
Michael Tischer
Erich-Kästnerstr. 37
6073 Egelsbach

Computer 2000
Computertyp: MS-DOS, C 64
Leisen Infos, Tips & Tricks der aktuellen Spiele
Mitgliedsbeitrag: DM 3,- oder ÖS 20,- monatl.
Anschrift: Lynxanier Lynxclub
Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr. 3
6384 Schmitten 3

Lynxanier Lynxclub
Computertyp: Lynx
Leistungen: Clubmagazin, Tips-Pool, Mailbox
Schwerpunkte: Versorgung mit neuesten Infos, Tips & Tricks der aktuellen Spiele
Mitgliedsbeitrag: DM 3,- oder ÖS 20,- monatl.
Anschrift: Lynxanier Lynxclub
Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr. 3
6384 Schmitten 3

Death-Soft
Computertyp: C 64
Leistungen: PD-Software, Programmierung in Basic und Assembler, Info-Disk
Schwerpunkte: Lösungen zu Adventures usw.
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Mario Overdick
Zur Marienau 4
6642 Mettlach 1
Tel. 06864/ 17 79

ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EIN

Club 68000
Computertyp: C- A500; A1000; A2000 und Weiterentwicklungen
Leistungen: jährlich wechselndes Überraschungsgeschenk (für 1990: dreimonatiges Probeabo der Clubzeitung; den Kick-ED; Alien Legion; Slider)
Schwerpunkte: Einkaufsgemeinschaft für alle Mitglieder
Mitgliedsbeitrag: 50 Mark pro Jahr
Anschrift: Club 68000
Inh. St. Scholl
Badgasse 22
6908 Wiesloch
06222/52658

Phoenix Computer Club
Computertyp: Amiga; Atari ST; CPC; C 64
Leistungen: eigene Computerzeitschrift für jedes System alle 2 Monate; allgemeine Computerzeitschrift alle 2 Monate; Spielezeitschrift alle 2 Monate (Zeitungen im Mitgleidsbeitrag enthalten
Schwerpunkte: Informationen zwischen Spielern und Anwendern herstellen
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatlich
Anschrift: Phoenix Computer Club
Burgweg 3
7186 Billingsbach

Amiga Club Eppingen
Computertyp: Amiga
Leistungen: wöchentliches Clubtreffen
Schwerpunkte: Einführung in den Umgang mit dem Amiga
Mitgliedsbeitrag: Schüler 3 Mark, Erwachsene 10 Mark monatlich
Anschrift: Amiga Club Eppingen
Guido Ledermann
Kapellenweg 13
7519 Eppingen Rohrbach

Computerclub "Leisure Suit Larry"
Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000, MS-DOS
Leistungen: Lösungen, Clubzeitung, PD, Hotline
Schwerpunkte: Sierra-Adventures
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Larry, the Club
Tobias Billstein
Kernerweg 10
7920 Heidenheim 5

Infinity Computerclub
Computertyp: Amiga; MS-DOS; C 64; C 128
Leistungen: Monatliches Infoblatt; Wettbewerbe;
Schwerpunkte: Einsteigerhilfen; Wettbewerbe; Hardwarevergleich; Spieletips und Lösungen
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatlich
Anschrift: Infinity Computerclub
Thomas Stepphuhn
Sechslindensteige 9
7798 Pfullendorf

PDC Public Domain Club München
Computertyp: Atari ST
Leistungen: Clubzeitung alle zwei Monate; Wettbewerbe; Programmierkurse; kostenlose Kleinanzeigen
Schwerpunkte: PD-Software
Mitgliedsbeitrag: 15 Mark jährlich
Anschrift: PDC Pulic Domain Club München
Lüderitzstr. 82
8000 München 81

Nintendo Club
Computertyp: Nintendo, PC-Engine
Leistungen: Clubzeitschrift
Schwerpunkte: nicht bekannt
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Nintendo Club
Herzog-Otto Str. 4
8200 Rosenheim

Amiga Dotty Club
Computertyp: Amiga 500, Game Boy
Leistungen: News, Spieletests, Specials, Preisausschreiben, Hitparade, High scores, Comic
Mitgliedsbeitrag: 2 mark monatl.
Anschrift: Amiga Dotty Club
Andi Wenk
Puricellistr. 14
8400 Regensburg

Damocles Userclub
Computertyp: Amiga
Leistungen: Clubdisks; Spieletests
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch über ernsthafte und spielerische Computeranwendungsbereiche
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Damocles Userclub
Jörg Rauh
Bauerngässl 9
8400 Regensburg

The best players
Computertyp: C 64
Leistungen: nicht bekannt
Schwerpunkte: Spielen, Spiele programmieren
Mitgliedsbeitrag: 2 Mark
Anschrift: The best players
Christian Neusser
Waldarichstr. 8
8523 Baiersdorf

Off Videospielclub
Computertyp: PC-Engine, Sega Mega Drive
Leistungen: monatl. Videospielmagazin
Schwerpunkte: Tests, Spieletips, News
Mitgliedsbeitrag: ist im Magazinpreis enthalten
Anschrift: Off Videospielclub
Uwe Kraft
Peter-Schneider-Str. 6
8700 Würzburg

Virus
Computertyp: Atari 1040 ST (E), C 64
Leistungen: monatl. Clubzeitung, Basicprogrammierung
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark monatlich
Anschrift: Marcus Eller
Hauptstr. 12
8701 Allersheim
09336/ 503

Computerclub Dillingen
Computertyp: Amiga; C 64; Atari ST; MS-DOS
Leistungen: Btx-erreichbar (Nr. 09718116)
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch
Mitgliedsbeitrag: Erwachsene 20 Mark, Azubis 10 Mark, Schüler 5 Mark monatlich
Anschrift: Computerclub Dillingen
Paul-Zenetti-Str. 11
8880 Dillingen

PC-Engine & Sega Mega Drive Club No 1
Computertyp: PC-Engine
Leistungen: vierteljährliche Clubzeitschrift
Schwerpunkte: Insider-Infos
Mitgliedsbeitrag: vierteljährlich 15 Mark
Anschrift: PC-Engine Club No 1
Wolfgang Schändle
Postfach 322
8938 Buchloe

Amiga Club Österreich
Computertyp: Amiga
Leistungen: Clubmagazin, tägliche Hotline, billigere Hardware, Workshops und Schulungen, Anfängerberatung, Tips und Tricks, VIP-Clubausweis mit vielen Vorteilen, Diskussionen mit Handel und Szene, Mailbox
Mitgliedsbeitrag: 120.- Schilling im Jahr (bis 27 Jahre), ansonsten 350,- Schilling
Anschrift: Amiga Club Österreich
Kirchengasse 27
A-1070 Wien

The Outrunners, Austrias Sega Group
Computertyp: Sega Mega Drive, Master System
Leistungen Clubzeitschrift, Hotline, Tips und Tricks, Problemhilfe, Verlosungen, Messebesuche
Mitgliedsbeitrag: ?? Mark, bzw. 200 Schilling
Anschrift: The Out Runners
Postfach 10
A-1096 Wien
Hotline (jeden Donnerstag, 20-22.30h): A/0222/34 06 97

The New Alex Kidds
Computertyp: Sega Mega Drive
Leistungen: vierteljährl. Club-Fanzine, wöchentl. Hotline, 3-4x jährl. Gewinnspiele, Tips & Tricks
Mitgliedsbeitrag: jährlich 43,-DM/ 43 sFr/ 300 öS
Anschrift: N.A.K.S The New Alex Kidds
Maulbeergasse 9
A-1220 Wien

The Guys of Kreativ
Computertyp: C 64
Leistungen: Clubzeituung, Highscore-Ecke, kleinere Hardwarebausätze, halbjährliche Clubdisk, Hotline
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Hannes Moser
Achenseestr. 54
A-6200 Jenbach
0043/5244/28184

Lynx-Club
Computertyp: Lynx
Leistungen: Mailboxbrett, Treffen, Tips & Tricks Pool(alle 2 Monate), Zeitschrift
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark bzw. 20 Schilling monatl.
Anschrift: Christain Lenikus
Weidenweg 18
A-4820 Bad Ischl
oder
Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr. 3
6384 Schmitten 3
Österreich:
Internat. Lynx-Club
Christian Lenikus
Weidenweg 18
A-4820 Bad Ischl

Blue Danube ATARI Club
Computertyp: Atari ST/XL/XE und VCS 2600
Leistungen: vierteljährliche Clubzeitung
Schwerpunkte: Einsteiger-Hilfen, Tips & Tricks
Mitgliedsbeitrag: jährlich 300 öS
Anschrift: Blue Danube Atari Club
Dieter König
Jaxstr. 6
A-8642 St. Lorenzen
0 38 64/25 45

Swiss Lynx Info-Club
Computertyp: Atari Lynx
Leistungen: Clubmagazin mit Anzeigen, Highscores, Tips, Tests
Mitgliedsbeitrag: sFr 12,- jährl.
Anschrift: Swiss Lynx Info-Club
c/o Eugene Rodel
Saengeliweg 45
CH-4900 Langenthal

Atari Club Zürcher Oberland
Computertyp: Atari ST/TT
Leistungen: Workshops, Verkauf von Hard- u. Software, zweimonatl. Treffs, Kurse
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch, Hilfen für Anwender und Einsteiger
Mitgliedsbeitrag: 24,- Franken jährl.
Anschrift: Atari Club Zürcher Oberland
Postfach 59
CH-8606 Greifensee

Mega-Club
Computertyp: Sega Mega Drive, PC-Engine
Leistungen: Hotline, Clubzeitschrift, Clubtreffen
Mitgliedsbeitrag: keiner; Mitgliedschaft nur für Schweizer möglich
Anschrift: Mega-Club
Martin Brändle
Grünaustr. 2
CH-9204 Andwil

Star Bit Club
Computertyp: C 64, C 128
Leistungen: monatl. Diskmag mit Tips, Demos, News
Schwerpunkte: Denkspiele, Rollenspielenews, Jump'n Runs, Shoot 'e Ups
Mitgliedsbeitrag: 60 Mark/Gulden jährl.
Anschrift: Star Bit Int.
Kennwort:Victory
De Wieken 66
NL-6581 DH Malden
Hotline zu Spielen:
NL-080-58 21 85

Richtet Eure Zuschriften an:

Markt & Technik AG
POWER PLAY
Redaktion
Kennwort: Clubs
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar



DIE ZEIT WIRD KOMMEN

WARRIOR OF



DARKNESS

DIE NÄCHSTE HERAUSFORDERUNG

BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.



BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel.: 06107/62067

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/680460, Fax 0234/680497



Ohne Alibi

Da ich seit kurzem auch Besitzer eines Mega Drive bin, hoffe ich, daß sich der Videospieleteil noch weiter vergrößert. Ich glaube auch, daß sich die Konsolen in Deutschland jetzt langsam durchsetzen werden. Allein der Preis spricht ja für sich. Warum soll man 800 Mark für einen Amiga 500 zum Spielen ausgeben, wenn man für 500 Mark ein Mega Drive mit besserer Leistung bekommt?

Das einzige Problem, das ich dabei sehe, ist wahrscheinlich die Überredung der Eltern, dem Sohn oder der Tochter solch eine Konsole anstelle eines Computers zu kaufen. Wenn man einen Computer will, kann man halt immer noch vorheucheln, man habe Interesse an der Programmierung, und der Umgang mit Computern sei wichtig für den Beruf. Ob man dann später nur dran spielt oder tatsächlich was "Vernünftiges" macht, ist natürlich die zweite Frage. Eine Videospielkonsole bietet diese Alibifunktion leider nicht und ist somit den Eltern schwerer aus dem Kreuz zu leiern. Aber alle, die ihren Spieltrieb selbst finanzieren, werden wohl eher zur Konsole greifen.

Zum Sega Mega Drive habe ich auch eine Frage. In Ausgabe 12/90 habe ich den Test über das fantastische Spiel Wing Commander für den PC gelesen. Da dieses Spiel aus dem vollen schöpft, was die Hardwareanforderungen angeht, frage ich mich, ob ein solches Spiel als Umsetzung fürs Mega Drive möglich ist? Was meint Ihr dazu, darf ich hoffen oder nicht?

Albert Bickicht, Bonn

Wing Commander ist nicht fürs Mega Drive geplant. Technisch wäre die Konsole bei diesem Programm auch etwas überfordert, da dessen Umfang alle momentan üblichen Modulgrenzen sprengt. *hl*

Space-Quest-Fieber

Bereits sehr früh im Jahr 1990 begannen die Gerüchte, die "Two Guys from Andromeda" wären dabei, einen neuen intergalaktischen Leckerbissen auszubrüten. Spätestens im August begann mit *POWER PLAY* 9/90 und der vielversprechenden Ankündigung, im nächsten Heft eventuell schon über Space Quest IV zu berichten, ein neues Space-Fieber.

Jedes Mitglied der Fangemeinde, soweit es nicht schon zu den Eingeweihten gehörte, erwarb schnell noch "Space Quest III", um vor Erscheinen der nächsten Folge up to date zu sein. Nach eingehendem Studium von *POWER PLAY* 10/90 bemerkte man aber schmerzlich, daß irgendetwas fehlte. Da jedoch die Nachricht eintraf, die neuesten Sierra-Adventures würden auch in Deutsch zu haben sein und außerdem statt der bisherigen altbekannten Umblättertechnik feinstes Scrolling bieten, verflog die aufkommende Enttäuschung schnell. Man harrte, treu dem Gedanken "Gut Ding will Weile haben" dem, was da kommen mochte.

Die Spannung stieg abermals, als im Oktober die ersten Skizzen "zum brandheißen Adventure Space Quest IV" (Zitat *POWER PLAY* 11/90) dem staunenden Publikum präsentiert wurden. Das Weihnachts-Budget wurde neu kalkuliert und der voraussichtliche Kaufpreis reserviert. Einige kühle Rechner inserierten bereits optimistisch, die Verzögerung bis zum Druck ihrer Anzeige einplanend, unter der Rubrik "*POWER-PLAY*-Contact".

Doch kaum war die Festplatte geräumt und auch sonst alles vorbereitet, verstummten die prophetischen Nachrichten. Sowohl im Dezember- als auch im Januarheft herrschte eisiges Schweigen. Sollten die Programmierer erkrankt sein, ein Schicksal, das bereits die Entstehung der "Secret Weapons of the German Luftwaffe" behindert, sofern man entsprechenden Gerüchten glauben darf, oder sollten die "Two Guys" etwa zurück nach Andromeda gereist sein und ihre Anhänger enttäuscht haben?

Martin Berthold, Mutterstadt

Space-Quest-Drama

Ich habe seit Eurer letzten Ausgabe ein schweres seelisches Problem, welches zum großen Teil von Euch verursacht wurde. Ich möchte dazu erklären, daß ich wohl größter Fan der Space-Quest-Saga von Sierra in unserem Lande bin. Ihr hattet in Ausgabe 11/90 für den nächsten Monat einige Infos über das neue Space Quest IV angekündigt. In der folgenden Zeit mußte ich mit Mutter, Schule und Freundin brechen, da ich vor meinem Kiosk ein Zelt aufschlug und dort campierte, um auch ja das erste Exemplar Eures Magazins in die Hände zu bekommen. Das nahm man mir wohl übel. Ihr könnt Euch nun meine Enttäuschung vorstellen, die mich befiel, als ich von der Welt verlassen nun auch ohne Space-Quest-Bericht dastand. Ihr hattet nicht einmal eine Entschuldigung für den fehlenden Space-Quest-Artikel für uns Leidende übrig, das ist nicht fair! Seitdem bin ich dem Suizid nahe; jeder weitere Monat vergeht ohne ein Wort über Space Quest IV. Nun lese ich gründlich, wie es meine Art ist, Euer Magazin und stoße auf einen Händler, der Space Quest IV führt. Jetzt stürzt mein Weltbild ein. Seid Ihr nun das aktuellste Magazin oder nicht? Habt Ihr gar etwas gegen uns Adventure-Freaks?

Alexander Grieß, Berlin

Denkt Euch nichts: Wir warten auch verzweifelt auf Space Quest IV. Daß die "Two Guys" so spät dran sind, liegt daran, daß sich der arme Marc Crowe eine Menengitis (Hirnhautentzündung) einfing und für viele Wochen ausfiel — ich schätze, das erklärt einiges. Wir haben mit den beiden auf der CES in Las Vegas gesprochen (mehr davon gab's in der letzten *POWER PLAY*); das Spiel sollte jetzt wirklich jeden Moment fertig sein. *al*

Müll

Die Komplettlösung von "Monkey Island" jetzt schon zu zeigen, finde ich nicht gut, da das Spiel noch nicht einmal für alle Computer erschienen ist. Ich weiß, daß ich nicht der erste bin, der sich beschwert. Und Eure Antwort habe ich auch des öfteren in der *POWER PLAY* gelesen. Als Abonnent muß ich mich fragen, ob ich das Heft weiterhin nehme. Meine *POWER PLAY* 02/90 liegt jetzt irgendwo auf dem Müllberg.

Andreas Bern, Neckartenzlingen

Starke Versuchung

Seit einiger Zeit wird ja die Frage aufgeworfen, ob man Komplettlösungen o.ä. zu Spielen so früh wie möglich bringen sollte oder nicht. Ich nahm diese Diskussion eigentlich nicht richtig ernst, so nach dem Motto: "Selber schuld, wer reinschaut." Doch jetzt betrifft mich dieser Sachverhalt selbst und ich muß meine Meinung erheblich ändern. Als ich heute nämlich die neue *POWER PLAY* erhielt, konnte ich nicht glauben, daß Ihr schon eine Komplettlösung zu Monkey Islands veröffentlicht. Ich halte das für sehr, sehr unfair und unverantwortlich. Warum? Das will ich Euch erklären.

Es ist klar, daß die PC-Versionen schon seit längerem erhältlich sind, wer sogar das Glück hatte, einen Grauimport zu ergattern, konnte schon Ende November auf seinem PC die Südsee unsicher machen. Die Amiga-Version gibt es aber erst seit Ende Januar! Auch ist bekannt, daß es wohl mehr Amiga-Käufer geben wird als Käufer der MS-DOS-Version. (PCs sind nun mal in Deutschland nicht so verbreitet wie Amigas.) Und wie Sie wissen, ist ein Adventure nur so viel wert, wie man selber davon gelöst hat. Volker Weitz sollte dies wohl wissen. Kurz gesagt: Die Mehrheit der Lucasfilm-Fans warten auf die "Affeninsel", um sie voll Begeisterung selbst zu lösen. Doch nun taucht bereits die Komplettlösung auf. Ich weiß, daß die Versuchung, die Lösung zu lesen, enorm groß ist (bitte nicht lachen, ich habe diese drei Seiten verbrannt, weil ich mir meinen Spaß nicht verderben lassen will!). Einige wenige Standhafte werden es wohl trotzdem schaffen, nicht zu spicken. Dennoch ist die Gefahr, entscheidende Knackpunkte von "netten" Freunden verraten zu bekommen, weiterhin unkalkulierbar hoch. Wenn jetzt aber jemand der Versuchung nicht widerstehen konnte oder auf sonstigen Umwegen die Lösung erfuhr, wird er sich das Programm nicht kaufen, denn er weiß ja schon alles.

Ich kann ja verstehen, daß Eure Zeitschrift im Wettbewerb mit der Konkurrenz um die schnellsten Cheats, Tips und Lösungen steht. Trotzdem hättet Ihr meine Überlegungen in Erwägung ziehen sollen und meiner Meinung nach bis zur Ausgabe 3/91 mit der Lösung warten sollen. Denn wenn der Lucasfilm-Fan das Adventure Ende Januar erhält, könnte er es schon vor dem Erscheinen der 3/91 gelöst haben. Ich fordere einen angemessenen Zeitraum zwischen dem endgültigen Erscheinen ei-



Noch grinst er hämisch: der Sekretär von Kevin Gröschl

nes Spiels und dem Abdruck der Komplettlösung durch die *POWER PLAY*.

Stefan Wilkofer, Schönach

Jetzt stürzt Ihr mich aber in einen argen Gewissenskonflikt. Natürlich liegt es uns fern, Euch den Spaß an einem Spiel zu verderben; trotzdem wollen wir immer so aktuell wie möglich sein. Man sollte nicht die MS-DOS-Spieler vernachlässigen, die wie von Dir erwähnt schon seit längerem an dem Adventure sitzen konnten. Wenn wir bei jedem Spiel mit den Tips warten würden, bis jede Version erschienen ist, wäre das einem großen Teil von Euch sicher nicht recht. Die Power-Tips sind ein Serviceangebot, das Ihr nutzen könnt oder nicht. Ich selber schaue mir Komplettlösungen erst an, wenn mich der Troll zum hundertsten Mal gebissen hat und kein anderer Ausweg mehr in Sicht ist. Ansonsten gilt die Devise: die Abenteurerzähne zusammenbeißen und heldenhaft weiterblättern. *vw*

Men at Work

Wie ich auf meiner Mitmachkarte vermerkt hatte, fände ich es ganz toll, wenn Ihr mal einen großen *POWER-PLAY*-Arbeitsbericht machen würdet. Denn es ist doch für die Leser bestimmt sehr interessant, zu erfahren, wie Ihr arbeitet. Hat jeder zu Hause einen Computer oder sind die Geräte in Eurem Büro?

Cem Ulukut, Gauting

Einen humoristischen Einblick in den Redaktionsalltag gewährte unser "Fotoroman" in der letzten Ausgabe. Ich befürchte, daß sich eine sachliche Reportage über unser tägliches Schaffen etwas langweilig lesen würde. Zu Deiner Frage: Wir haben einen speziellen Testraum, in dem alle gängigen Computer- und Videospielsysteme aufgebaut sind. Alle Redakteure haben außerdem recht umfangreiche Hardwaregeräteparks in ihren Privatresidenzen aufgetürmt. *hl*

Mega USA

In der Ausgabe 10/90 hat mich der Artikel über das Sega Mega Drive brennend interessiert. Hier in den Staaten wird dieses System Genesis genannt und ist ziemlich beliebt. Dafür gibt es zwei Gründe: Es kostet in den USA nur 199 Dollar (entspricht etwa 300 Mark), also 200 Mark weniger als in Deutschland, und man kann sehr viele Spiele ausleihen. Auch kann man das Mega Drive und Zubehör für 5 Dollar, ein extra Joypad für einen und die Spiele für je 2 Dollar bis zu 30 Stunden ausleihen.

Oliver Schulz, USA-Thornton

Verknüpfungsproblem

In letzter Zeit berichtet Ihr immer häufiger über Spiele für MS-DOS-PCs, die man über Kabel mit zwei oder mehr Rechnern spielen kann (z.B. "Powermonger" und "F-16 Falcon"). Nun stellt sich für mich die Frage, welche Hardwarekonfiguration für den Betrieb dieser Spiele notwendig ist. Ist ein regelrechtes Netzwerk erforderlich? Kann ich einfach ein Kabel ohne irgendein Zwischenstück kaufen und damit meine Computer verbinden? Wenn ja, welche Ports sind "zuständig"?

Guido Krain, Bochum

Ein Netzwerk ist nicht nötig, um zwei Computer miteinander zu verknüpfen. Es reicht völlig aus, im Fachhandel ein Null-Modemkabel zu kaufen und an den seriellen Port anzuschließen. *mh*

Im Sog von Analog

Sicher geht es mir oder meinen Amiga-Kollegen nicht als einzige so: Man dreht einige Runden mit seinem Flugsimulator oder Autorennspiel, muß ein hartes Ausweichmanöver einlegen... Batsch, schon stürzt man nicht nur mit seiner Maus über die Tischkante, sondern hat mit seinem Flieger oder Flitzer nur allzuoft auch das Zeitliche gesegnet.

Mit digitalen Joysticks verliert jede Simulation (z.B. "Indianapolis 500") das realistische Element. Man beneidet da die PC-Besitzer, die die Anschlußmöglichkeit eines analogen Joysticks haben. Da der Amiga ja schon über ein analoges Steuergerät, nämlich die Maus verfügt, dürfte der Anschluß eines analogen Joysticks doch nicht schwierig sein, oder? Ich glaube, daß der Markt für einen solchen Joystick sehr groß wäre und bin mir sicher, daß ein nicht zu geringer Prozentsatz der Simulationsspieler 100 Mark ausgeben würde, um die Lieblingssimulation vernünftig steuern zu können. Ihr Spieletester von der *POWER-PLAY*-Redaktion werdet mir sicher zustimmen, daß ein gutes Spiel mit einer anständigen Steuerung noch mal soviel Spaß macht. Macht doch bitte Euren Einfluß bei den Herstellern geltend, damit bald ein analoger Joystick für den Amiga auf den Markt kommt.

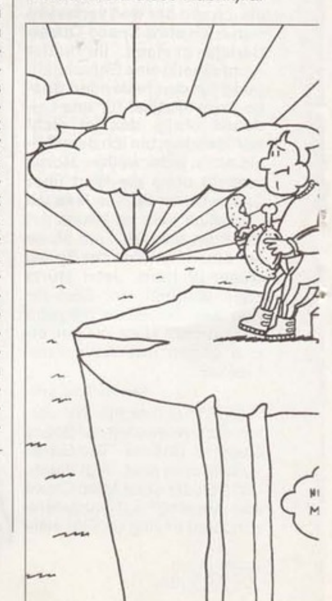
Jürgen Wannemacher, Langen

Bitte mehr System

Vielleicht könntet Ihr die privaten Kleinanzeigen etwas mehr ordnen. Beispielsweise könnte man zwischen Hard- und Softwareanzeigen unterscheiden, ferner zwischen "Suche und Kaufe", "Biete oder Verkaufe", "Tausche" oder "Suche Spieletips" (obwohl das doch unter die Rubrik "Doc Bobo antwortet" gehört, oder?).

Christian Nowag, Kaarst

Tja, da hast Du recht: Etwas mehr Ordnung in den Kleinanzeigen wäre wirklich gut. Wir werden's unserem Anzeigenleiter weitergeben (der kümmert sich um diese Rubrik). *al*



In der heutigen Folge in der Sendereihe "unpassende Sitzgelegenheiten" die Zeichnung von Pedro Ortega

Wisch und weg

1) Wenn ein Spiele-Importversandhaus neue Module (z.B. für den Game Boy) anbietet, kommt es oft vor, daß diese dann noch gar nicht im Lager sind. Will man etwas bestellen, bekommt man die Antwort: "Tut uns leid, das haben wir noch nicht." Wieso werben die Versandhäuser denn für Spiele, die sie noch gar nicht bekommen haben?

2) In jeder Eurer Ausgaben stehen immer die Softwarelieblinge Eurer Redakteure. Mir ist aufgefallen, daß Spiele wie "Wing Commander" einen Monat später schon wieder weg vom Fenster sind. Während wir hier uns riesig darüber freuen und zwei Monate dahinter hängen, sagt Ihr nach vier Wochen: "Nee, das gefällt mir nicht mehr." Es kommen jeden Monat immer wieder neue Spitzenreiter heraus, aber da kann man ja wohl das alte Spiel noch gerne weiter mögen, oder? Oder seid Ihr die besten und stärksten Spieler, die nach zwei Wochen alles durchgespielt und dann dann keine Lust mehr haben?

Sebastian Maier, Wuppertal

1) In der Regel sind die Angaben der Inserenten recht zuverlässig. Daß ein Modul ab und zu dann doch mal etwas später lieferbar ist, liegt in der Regel wohl an geänderten Erscheinungsterminen in Japan oder den USA. Bei Computerspielen sind solche verschobenen Veröffentlichungsdaten (leider) auch keine Seltenheit.

2) Bei den Redaktionslieblingen geben die Tester an, welche Programme sie in den letzten vier Wochen am häufigsten gespielt haben. Das sind meistens solche Titel, die wir gründlich (und besonders gerne) getestet haben. Wir kramen natürlich ab und zu mal wieder einen liebgewonnenen Klassiker raus, aber die meiste Zeit verbringen wir mit den aktuellen Spielen, über die wir unsere Tests schreiben. Da fehlt es oft an der nötigen Zeit, um ein etwas älteres Programm ausführlich zu spielen (ich für meinen Teil halte z.B. "Railroad Tycoon" auch ein Jahr nach Erscheinen immer noch für absolut genial). *hl*

Joysticks Fluch

Der Competition-Star-Joystick ist von Euch total überbewertet worden. Nach drei "klassischen" Competitions habe ich mir einen Star zugelegt. Nach ca. zwei Monaten sind bereits zwei Mikroschalter draufgegangen und ich mußte sie auswechseln. Außerdem ist mir der Stick einmal von der Tischplatte gerutscht und auf den (teppichgepolsterten) Boden gefallen. Dabei ist das Gehäuse teilweise zu Bruch gegangen. Das Ende des nächsten Mikroschalters ist abzusehen, da ein Feuerknopf schon wieder unzuverlässig funktioniert.

Fazit: Ich habe mich zwar daran gewöhnt, daß die Schalter, die Dynamics verwendet, selten länger als ein Jahr halten, aber der Star ist wirklich das schlechteste, was ich jemals an Joysticks besessen habe. Die Qualität der Mikroschalter nimmt von Mal zu Mal ab, was wahrscheinlich auf Kosteneinsparungen zurückzuführen ist. Dieser Stick war das letzte Dynamics-Produkt, das ich mir gekauft habe.

Andreas Buhren, Oberhausen

Andreas ist nicht der einzige, der sich über die mangelhafte Verarbeitung des Competition Star bei uns beklagte. Wir hatten bisher (auch privat) keine Probleme mit dem Gerät, müssen jedoch einräumen, daß es sich bei unserem Joystick-Vergleich nicht um einen Marathontest handelte. Länger als drei oder vier Stunden bearbeiteten wir keinen der Sticks; der langfristige Mikroschalterschwund beim Star ist uns so leider entgangen. *wi*

Vergleichreich

Es wäre gut, wenn Ihr speziell für jeden Computer einen oder zwei Tester einteilen würdet, die nicht dauernd Vergleiche zu den Computern ziehen, von denen ein Spiel umgesetzt wurde. Es ist z. B. klar, daß ein C64 mit der Grafik und dem Sound eines Amiga oder gar eines Spieleautomaten nicht mithalten kann. Zieht doch nicht immer Vergleiche, seht Euch das Spiel an und berücksichtigt auch die Leistungen, die der Computer zustandebringt. Ein C64 ist kein Amiga und wird auch nie einer werden. Also nehmt die Computer wie sie sind.

Mario Hohlmesser, A-St. Katharein

Geht's auch ohne?

Nichts gegen Eure werten Konterfeis und die doch recht drolligen Grimassen, die von wild entflammter Begeisterung bis zur indignierten Abscheu reichen und die bei fast jedem Spieletest abgedruckt sind. Die Frage muß aber doch erlaubt sein, ob diese kurzweiligen Fotos nicht vielleicht in den heimischen Fotoalben neben "der

besten Ehefrau von allen" und dem süßen Wonnepropen der Testerriege besser aufgehoben wären. Im Laufe der Monate fragt man sich, ob die verbal geschliffenen und inhaltlich brillanten Kommentare zu den einzelnen Spielen noch einer visuellen Unterstützung bedürfen. Ist dieser spritzige Fotoeinfall vielleicht mittlerweile zur reinen Staffage geworden, dessen Platz sinnvoller genutzt werden könnte, zumal die Porträtstudien der Herren Redakteure auch schon zu Beginn des Heftes in Erscheinung traten?

Eberhard Sühl, Swisttal-Morenhoven

Das Abbilden der Hochglanzvisagen unserer werten Tester geschieht deshalb, um auf den ersten Blick einen Einblick auf die Reaktionen zu gewähren, die das zu testende Spiel hervorrief. Die edlen Häupter sind weniger ästhetischer Selbstzweck als vielmehr eine visuelle Umsetzung der Testaussage, welche den Informationsgehalt des Gesamtbeitrags in schwindelerregende Höhen treiben soll. *hl*

Bitte mit Abstand

Ich war recht verdutzt, als ich die Leserbriefe der letzten paar Ausgaben durchgeschaut habe. Da bahnt sich doch tatsächlich ein Streit zwischen Game-Boy- und Lynx-Besitzern an. Jede der beiden Konsolen hat etwas für sich und das sollte kein Grund sein, die technischen Nachteile der jeweils anderen Konsole lächerlich zu betonen. Ich selbst habe einen MS-DOS-PC und eine dieser beiden Konsolen. Der Mensch, der Lynx- bzw. Game-Boy-feindliche Briefe auf die Seiten setzt, muß nicht mehr ganz bei Trost gewesen sein. Insofern bitte ich darum, parteiische Briefe nicht mehr abzudrucken.

Rüdiger Vogel, Hurlach

Die Briefe der letzten Ausgaben zu diesem Thema konnten das Spektrum der Für- und Wider zu Game Boy und Lynx ganz gut anreißen. Und nur so war die Auswahl der Leserbriefe von mir gedacht. Ansonsten muß ich Deiner Meinung zustimmen: Die ewige Streiterei darüber, welche Konsole schöner, größer, schneller ist, wird ziemlich schnell langweilig und in der *POWER PLAY* von mir auch nicht fortgesetzt. *up*

T-Shirt-Wunsch

In *POWER PLAY* 12/90 hatte Heini ein *"POWER-PLAY-goes-Amiga-Messe"*-T-Shirt an. Wo bekommt Ihr diese T-Shirts her? Bitte gebt mir Adressen!

Stefan Stapel, Quakenbrück

Die T-Shirts zur Amiga-Messe hatten wir nur für den Hausgebrauch produziert; sie werden deshalb nicht zum Kauf angeboten. Wenn sich eine ansehnliche Lesermenge Deinem Wunsch anschließen sollte, könnte sich dieser Zustand freilich eines Tages ändern. *hl*

Erfolgsmeldung

In einem der älteren *POWER-PLAY*-Hefte stand, wie Nintendo zum Erfolg kam. Ich habe gehört, es seien noch andere Stories über Videospielehersteller erschienen. Da ich Sega-Fan bin, wollte ich fragen, ob jemals etwas über diese Firma geschrieben worden ist. Wiederholt doch diese Geschichten. Ich wollte schon lange etwas mehr über die Vergangenheit von Sega, Atari, SNK und Konami wissen. Und noch etwas: Ist es möglich, daß man die tragbaren Konsolen statt mit Batterien durch Solarzellen mit Strom versorgt?

Pedro Ortega, CH-Zürich

Über Sega haben wir bislang noch keine Story veröffentlicht. Wenn Ihr allerdings mehr dieser Hintergrundreports haben wollt, dann werden wir in Zukunft verstärkt auf diesen Wunsch eingehen.

Theoretisch ist es schon möglich, die Portables mit Solarstrom zu speisen, eine entsprechende Hardware ist aber noch nicht auf dem Markt. Ankündigungen sind uns ebenfalls nicht bekannt. *mg*

Ordnungswunsch

Vor zwei Jahren kaufte ich mir meine erste *POWER PLAY*. Ich war davon so begeistert, daß ich bis heute jede Ausgabe und jedes Sonderheft gekauft habe. Und nun zu meinem Problem: Wer so viele Hefte besitzt, versucht sie auch möglichst knitterfrei zu lagern, was aber nicht immer gelingt. Deshalb bitte ich Euch, im Interesse aller *POWER-PLAY-*

Leser, einen Ordner anzubieten. der das Lagern der Hefte einfach und übersichtlich macht.

Carsten Fohsel, Stadtallenodrf

Konkrete Pläne für einen knitterabweisenden, flammenwerferfesten *POWER-PLAY*-Ordner gibt's momentan nicht. Bei entsprechender Nachfrage zahlreicher Leser könnte sich das freilich einmal ändern. *up*

Rechtsbelehrung

Es betrifft den Leserbrief "Kulanzabhängig". Im Prinzip habt Ihr mit Eurer Antwort auf den Brief von Rainer Sornig Recht. Einfacher wird die Sache, wenn man sich beim Kauf von dem Verkäufer schriftlich, z.B. auf dem Kassenbon, bestätigen läßt, daß das Programm mit der bestimmten Hardwareausstattung läuft. Funktioniert das Programm dann entgegen dieser Zusage nicht, hat man das Recht auf Umtausch, weil die Zusage ja nicht eingehalten wurde.

Christoph Geller, Mainz-Kostheim

Ausgeboxt

Ich habe seit kurzer Zeit einen MS-DOS-PC. Nun habe ich mich zu dem Kauf einer Soundkarte entschieden. Ist es wahr, daß man dann Boxen anschließen muß? Wenn ja, warum eigentlich?

Carsten Reinecke, Esslingen

Man muß nicht unbedingt Boxen an eine PC-Soundkarte anschließen. Zur Not tut es auch ein simpler Walkman-Kopfhörer. Aber am effektvollsten kommen die verbesserten Sounds und die Musik über ausgewachsene Lautsprecher zur Geltung. Der eingebaute Minilautsprecher Deines PCs kann nicht zur Wiedergabe genutzt werden: Soviel Soundkraft packt er nicht. *mh*

Reißwolf

Ihr erhaltet jeden Monat so viel Post, daß man damit mehrere Zimmer tapezieren könnte. Da das Leserforum leider nur begrenzt ist, könnt Ihr auch nur sehr wenige Briefe abdrucken. Aus diesem Grund möchte ich gerne wissen, nach welchen Kriterien (Bestechung?) Ihr die Briefe auswählt und wer für diese Entscheidung zuständig ist. Außerdem interessiert es mich, was mit den Briefen passiert, die nicht ins Leserforum kommen. Werden sie irgendwo gesammelt und aufbewahrt, um sie eventuell in einer späteren Ausgabe abzudrucken oder werden sie nach dem Motto "Reißwolf läßt grüßen" vernichtet?

Ingo Bergunk, Bremen

Themen von allgemeinem Interesse sowie besonders gelungene Kritiken sind die heißesten Abdruckkandidaten. Post, die keinen Platz im Leserforum findet, wird von der Redaktion beantwortet. Erst dann wird sie zum Futter für den Reißwolf. *up*

Fremdwortsalat

Was bedeutet eigentlich Parallax-Scrolling? Ist das vielleicht etwas, um z.B. den Effekt zu erzeugen, daß man aus einem fahrenden Zug schaut und der Vordergrund schneller vorbeizieht als der Hintergrund?

Paul Kim, München

Ganz falsch liegt Paul Kim mit seiner anschaulichen Definition nicht. "Parallax-Scrolling" bezeichnet das Scrollen auf mehreren, übereinandergelegten Ebenen und wird in der Tat meist dazu eingesetzt, um einen Tiefeneindruck zu erzeugen. *wi*



Das waren Wilburs letzte Worte. Benjamin Büsch.

Was mich schon immer an *POWER PLAY* gestört hat

— Fast zehn Seiten Kleinanzeigen: unnötig.
— Schickt Eure Scherzkekse und Reimer in die Wüste.
— Bei den kürzeren Tests den Farbtopf im Schrank lassen.
— Was sollen Previews von Spielen, die erst in zwei Jahren erscheinen; Messeberichte reichen als Information aus.
— Weniger Leserbriefe. Eine Seite wie früher reicht vollkommen aus. Seit Monaten drehen sich die werten Leserbriefautoren im Kreis. Es scheint so, als schrieben die meisten nur, um ihren Namen im *POWER PLAY* lesen zu können.

Marcus Munz, Weinstadt

Alle angesprochenen Punkte sind zur Diskussion freigegeben. Was meint der Rest der Leserschaft dazu? *hl*





SEGA MEGA DRIVE

Gainground
Dangerous Seed
Darius II
Monsterlair
Gaiares
Hard Driving
Mickey Mouse
Shadow Dancer
Magical Hat
Aeroblaster
Wrestle Ball
Aleste
Crackdown
Ishido
u.v.m.

GAME BOY

Gremlins 2
Teenage Ninja Turtles
Chessmaster
Ninja Adventure
Batman
Double Dragon
Final Fantasy Legend
Castlevania
Wrestling
Spartan X
NFL Football
Bubble Bobble
Klax
Duck Tales

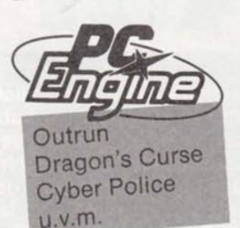
...und über 100 weitere Titel

MS DOS

Space Quest 4	a.A.
Mig-29 Fulcrum	95,--
Links (Golf)	89,--
Eye of the Beholder	a.A.
Kick off 2	69,--
Sim Earth	a.A.
u.v.m.	

AMIGA

Monkey Island	75,--
Speedball 2	65,--
Turrican 2	a.A.
Lemminge	a.A.
Final Whistle	33,--
Hard Driving II	69,--
u.v.m.	



Outrun
Dragon's Curse
Cyber Police
u.v.m.

PC ENGINE GT

(Handheld)
lieferbar

SUPER FAMICOM

lieferbar

alle Spiele auf Lager

Alle Spiele sind japanische /amerikanische Importe ohne deutsche Anleitung.

**MÜNCHEN-STUTTGART-
BREMEN-MAINZ-
HAMBURG-BERLIN-
HAMM-MOERS-
MÜHLDORF-
ÖSTERREICH**



...ist megastark!

ECS Vertriebs GmbH
Versand & Laden

8000 München 80 · Rosenheimer Str. 92a
Tel.: 089-4 48 93 89
Fax.: 089-48 37 57

7000 Stuttgart · König-Karl-Str. 69

2800 Bremen 1 · Birkenstr. 44
Tel.: 04 21-30 23 45

6595 Mainz / Gustavsburg · Darmstädter-Landstr. 83
Tel.: 0 61 34-5 29 33

2000 Hamburg 54 · Kieler Str. 421
Tel.: 040-54 30 10

1000 Berlin 44 · Emserstr. 33
Tel.: 030-6 25 30 30

4700 Hamm 1 · Wilhelmstr. 25
Tel.: 0 23 81-2 60 34

4130 Moers 1 · Homberger Str. 72 a
Tel.: 0 28 41-17 01 50

8260 Mühldorf · Ledererstr. 7
Tel.: 0 86 31-1 59 12

A—6020 Innsbruck · Andechsstr. 85
Tel.: 05 12-49 26 26

Händleranfragen erwünscht!

CREME *de la* CREME

Da freut sich der Actionspezialist: Für die aktuelle *Crème de la crème* haben wir eine lang überfällige Hitparade der besten Ballerspiele ausgearbeitet. Berücksichtigt wurden alle reinrassigen (horizontal oder vertikal scrollenden) Schießspiele der letzten zwölf Monate, d.h. Spiele mit Jump'n'Run- oder 3-D-Spielelemente fanden keinen Einlaß in unsere Liste.

Aus den regulären Charts verschwand diesmal ein ganz besonders großer Batzen in Ehren ergrauter Oldies. Klassiker wie "Populous", "Starflight", "Sentinel Worlds", "Maniac Mansion" und "Mr. Heli" machten (endlich) Platz für die jüngste Generation hochklassiger Computerspiele. *wi*

Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Lemmings	92%	2/91
2	(2) Rainbow Islands	91%	4/90
3	(3) Pirates	89%	4/90
4	(4) Klax	89%	8/90
5	(6) Champions of Krynn	89%	8/90
6	(7) Ishido	87%	1/91
7	(8) Cadaver	86%	1/91
8	(10)Spindizzy Worlds	86%	2/91
9	(—)Curse of the Azure Bonds	85%	1/91
10	(—)Rick Dangerous II	84%	1/91

Die besten Atari-ST-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Rainbow Islands	90%	6/90
2	(2) Ultima V	90%	4/90
3	(3) Klax	89%	5/90
4	(4) Starflight I	86%	6/90
5	(5) Cadaver	86%	10/90
6	(6) Spindizzy Worlds	86%	2/91
7	(7) Rick Dangerous II	84%	10/90
8	(8) Emlyn Hughes Soccer	83%	6/90
9	(9) Paradroid 90	83%	12/90
10	(10)Sim City	81%	10/90

Die besten MS-DOS-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(2) Ultima VI	92%	5/90
2	(3) Railroad Tycoon	92%	7/90
3	(4) Secret of M. Islands	92%	1/91
4	(5) Bane of the Cosmic Forge	89%	2/91
5	(7) Wonderland	88%	10/90
6	(8) Wing Commander	88%	12/90
7	(9) Silent Service II	87%	10/90
8	(10)Ishido	87%	11/90
9	(—)Command HQ	87%	3/91
10	(—)PGA Tour Golf	86%	10/90

Die besten C-64-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Klax	87%	10/90
2	(3) Atomino	81%	1/91
3	(4) Starflight I	79%	5/70
4	(5) Tie Break	77%	8/90
5	(6) Pipe Mania	77%	8/90
6	(7) Secret of the Silver Blades	76%	9/90
7	(8) X-Out	75%	5/90
8	(9) Ski or Die	74%	9/90
9	(10)Xenomorph	74%	6/90
10	(—)TV Sports Football	73%	7/90

Die besten Ballerspiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung
1	Thunder Force III	Mega Drive	85%
2	Hellfire	Mega Drive	84%
3	Super Darius	PC-Engine/CD	82%
4	Nemesis	Game Boy	80%
5	Super Darius	PC-Engine	80%
6	Cybercore	PC-Engine	79%
7	Aero Blasters	PC-Engine	79%
8	Elemental Master	Mega Drive	79%
9	Wings of Death	Atari ST	77%
10	Z-Out	Amiga	76%

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Tetris	Game Boy	96%	4/90
2	(—) Super Mario World	Super Famicom	94%	3/91
3	(4) Tennis	Game Boy	90%	4/90
4	(5) Klax	Lynx	90%	12/90
5	(6) Klax	PC-Engine	90%	12/90
6	(7) Tetris	Nintendo	89%	8/90
7	(8) Klax	Mega Drive	89%	12/90
8	(9) Shanghai II	PC-Engine	88%	9/90
9	(10) Super Mario Land	Game Boy	88%	4/90
10	(11) Puzzle Boy	Game Boy	88%	4/90
11	(12) Ultima IV	Sega	86%	8/90
12	(13) Sokoban	PC-Engine	86%	6/90
13	(14) Populous	Mega Drive	86%	11/90
14	(15) Thunder Force III	Mega Drive	85%	9/90
15	(16) Phantasy Star II	Mega Drive	85%	8/90
16	(17) Sokoban	Mega Drive	85%	5/90
17	(—) F-Zero	Super Famicom	85%	3/91
18	(—) Shanghai	Lynx	85%	3/91
19	(18) PC Gengin	PC-Engine	84%	4/90
20	(19) Chip's Challenge	Lynx	84%	6/90

Die besten Computerspiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(3) Ultima VI	MS-DOS	92%	5/90
2	(4) Railroad Tycoon	MS-DOS	92%	7/90
3	(5) Secret of Monkey Island	MS-DOS	92%	1/91
4	(5) Lemmings	Amiga	92%	2/91
5	(—) Chaos Strikes Back	Amiga	92%	3/91
6	(6) Rainbow Island	Amiga	91%	4/90
7	(7) Rainbow Island	Atari ST	90%	6/90
8	(8) Ultima V	Atari ST	90%	4/90
9	(9) Pirates	Amiga	89%	4/90
10	(10) Klax	Atari ST	89%	5/90
11	(11) Klax	Amiga	89%	8/90
12	(12) Bane of the Cosmic Forge	MS-DOS	89%	2/91
13	(15) Wonderland	MS-DOS	88%	10/90
14	(16) Wing Commander	MS-DOS	88%	12/90
15	(17) Silent Service II	MS-DOS	87%	10/90
16	(18) Ishido	MS-DOS	87%	11/90
17	(19) Ishido	Amiga	87%	12/90
18	(20) Sim Earth	MacIntosh	87%	2/91
19	(—) Command HQ	MS-DOS	87%	3/91
20	(—) Cadaver	Amiga	86%	1/91

HALL OF FAME

HIGHSCORES

Diese halbe Seite der *POWER PLAY* ist für Eure Topleistungen, die Ihr in Highscore-Schlachten auf Computer,- Video- und Automatenspielen erreicht habt, reserviert. Aus allen Einsendungen suchen wir die besten Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Superspieler werden natürlich auch genannt. Als zusätzliches Bonbon drucken wir von zwei Einsendungen auch das Foto der High-score-Jäger ab.

Ab der nächsten Ausgabe führen wir außerdem einen Spezial-High-score ein. Gesucht wird jeden Monat eine besonders fette Punktzahl für ein aktuelles Spiel. Für die übernächste Ausgabe suchen wir den besten Piloten der Flugsimulation für PC's **Red Baron**. *mh*

Schickt Eure High scores und Eure Schwarzweißfotos (keine Fotokopien!) an folgende Adresse:
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München



Furios ballert sich Annegret durch Nemesis



Florian geht mit seinem Game Boy auf Virenjagd

Wie gut seid Ihr in Eurem Lieblingsspiel? Hier findet Ihr die Bestleistungen anderer *POWER-PLAY*-Leser

Super Mario Land
Game Boy: 724.900 von Christian Abler, Hindelang

Wings of Death
Amiga: 464.900 von Alex Voit, München

Strider
Mega Drive: 134.550 von Thomas Denk, Mühlheim

Nemesis
Game Boy: 315.600 von Annegret Dreher, Remagen

Turrican
C 64: 2.213.810 von Rainer Schulz, Wardenburg

Dr. Mario
Game Boy: 97.810 von Florian Wahl, Stuttgart

Thunderforce III
Mega Drive: 3.756.580 von Goran Galic,

Spiderman
Game Boy: 150.173 von Tim Drosdatis, Hamburg

Slime World
Lynx: 11.617.500 von Regina Piczlewicz, Eresing

Xenophobe
Lynx: 295.236 von Dietmar Schettgen, Velbert

David's Midnight Magic
C 64: 1.128.340 von Thomas Foltin, Dinkelsbühl

Wings of Death
ST: 295.955 von Andreas Krohn, Cottbus

Life Force
NES: 263.930 von Eduard Weber, CH-Schweiz

Puzznic
Game Boy: 1.270.119 von Hannes Moser, Jenbach

Paradroid 90
Amiga: 77.155 von Matthias Seifert, Oberfladungen



Power-Tips

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München



Allerseits frohe Ostern und viel Glück bei der Eiersuche wünscht das *POWER-PLAY-TIPS-TEAM*. Wenn Euch die Sucherei auf die Nerven geht, dann entspannt Euch am besten vor dem Computer und probiert unsere neuesten Tips aus. In dieser Ausgabe halten wir einen besonderen Leckerbissen für Euch bereit: Ex-*POWER-PLAY*-Redakteur und Lucasfilm-Pressesprecher Boris Schneider kehrte zu seinen Wurzeln zurück. Als Adventure-Fan der ersten Stunde, löste er in vielen ausgedehnten Mittagspausen und Nachtsitzungen das neueste Adventure von Meister Steven Meretzky "Spellcasting 101 — Sorcerers Get All The Girls". Meretzky, dem wir schon solche Klassiker wie "Hitchhikers Guide to the Galaxy" und "Leather Goddess of Phobos" verdanken, ist jetzt bei der neuen amerikanischen Softwarefirma "Legend" unter Vertrag. Hoffentlich hören wir noch öfter von diesem genialen Autor.

Natürlich haben sich noch eine ganze Menge anderer "Profis" an dieser Ausgabe beteiligt. Andre Beinekes Lösung zu "Buck Rogers-Countdown to Doomsday" samt Edelkarten ist uns eine 500-DM-Prämie wert. Auch die anderen Einsender gehen nicht leer aus. Wir sehen uns in einem Monat wieder. Viel Spaß wünscht Euch, Volker

TIP DES MONATS

Buck Rogers

Die Prämie von 500 DM für den Tip des Monats geht diesmal an Andre Beineke aus Bad Salzuflen für seine hervorragende "Buck Rogers"-Lösung. Mit seinen fantastischen Karten sind alle Orientierungsschwierigkeiten überwunden.

Das Spiel beginnt auf dem Chicagorg Spaceport, wo man nach einer kurzen Ansprache eines Neo-Offiziers zu einem Raumschiff geführt wird, das einen zur Raumstation "Salvation" bringen soll. Dabei wird der Raumhafen aber von RAM-Truppen angegriffen. Nachdem man den ersten Schritt gemacht hat, findet man einen sterbenden Offizier, von dem man erfährt, daß man das Raketenabwehrsystem wieder anschalten muß, um die RAM-Truppen zu vertreiben. Dieses befindet sich bei Punkt 1. Man sollte dort jedoch erst nach mindestens sechs Kämpfen ankommen, da man in jedem Kampf einen Smart Suit, einige Spacesuits und ein paar Laser Pistols erobern kann. Man sollte soviel mitnehmen wie man kann, da man die überschüssigen Waffen und Rüstungen später verkaufen kann. Nachdem Punkt 1 geschafft ist, wird man nach Salvation geflogen. Dort begibt man sich als erstes ins Depot, wo man alles verkauft, was man nicht mehr benötigt (man sollte ca. 15000 credits zusammenbekommen).

Von dem Geld kauft man jedem eine Breathing Mask und für jeweils zwei Charaktere Rocket Pistols (100 Schuß) und Sonic Stunners (50 Schuß). Trotzdem sollte jeder eine Laser Pistol behalten. Anschließend geht man ins Headquarter, wo man den nächsten Auftrag (den Weltraum nach wertvollen Dingen absuchen) erhält, und die Charaktere trainieren kann. Danach begibt man sich zum Port und fliegt los. Nach einigen Tagen findet man tatsächlich etwas Besonderes: ein scheinbar verlassenes, herumtreibendes Raumschiff... Man dockt an und betritt das Raumschiff, worauf sich die Tür hinter einem schließt und man auf dem Raumschiff gefangen ist. Man sollte sich so lange umsehen (nie den Luftschacht benutzen, da hier ein einzelner Charakter von einem Large ECG angegriffen wird), bis man von ECGs und danach von Robotern angegriffen wird. Man ist jetzt mit einem Gehirn-Parasiten infiziert (er macht sich durch leichte Zuckungen und/oder Hautausschlag bemerkbar). Jetzt sollte man sich schnellstens über Punkt 4 zum Medizincomputer bei Punkt 5 begeben, wo man sich heilt und gegen den Parasiten immun gemacht wird (hier benötigt man einen guten Programm-Skill). Anschließend erledigt man die noch fehlenden Punkte von 1 bis 8. Danach trifft man bei Punkt 9 Scott. dos und verbindet die Drähte am Terminal nebenan. Scott meint dann, man sollte Argon-Gas im Schiff verströmen lassen, um die ECGs zu töten. Also holt man die Argon-Kanister von Punkt 10 und verbindet sie bei Punkt 12 mit der Lüftung. Da die ECGs den Luftkreislauf umdrehen, muß man diesen bei Punkt 14 wieder richtig einstellen, dazu repariert der Mechaniker das Terminal. Die ECGs wollen dies aber verhindern und versuchen anzugreifen. Sie kommen allerdings nicht mehr dazu, da der Mechaniker rechtzeitig fertig wird, und das Gas die ECGs tötet. Ein Stage 3 ECG lebt allerdings noch und schaltet die Selbstzerstörung ein. Jetzt begibt man sich über den Luftschacht auf Level 9 und von dort aus über die Treppe auf Level 10, wo man bei Punkt 15 die Selbstzerstörung ausschaltet und das Stage 3 ECG besiegt. Dann findet man ein weiteres Stage 3 ECG, das die Kommandozentrale mit einem Demo-Charge in die Luft sprengen will. Man beschießt es, worauf es in die Bording Tube fällt und sich selbst sprengt.

Dann endlich kann man nach Salvation zurückkehren und dort trainieren. Das nächste Ziel ist die RAM-Base bei Ceres im Asteroid Belt. Man sollte jedoch erst nach Tycho fliegen und dort für jeden Protective Goggles kaufen. In der Asteroid Base, die ich nicht als Karte gedruckt habe, da sie zwei DIN A4-Blätter benötigt hätte, geht man 1 Süd (bluff), 2 Süd, 8 West, 39 Süd, 2 Ost (alles mitnehmen), 2 Ost, 1 Süd und benutzt dort den Fahrstuhl nach unten, worauf dieser gesprengt wird. Unten geht man Nord, West (Booty), 7 W, 13 S, 10 O, N. Dort findet man Pläne für einen neuartigen Laser. Den Laser besichtigt man nach S, 6 O. Dann befreit man die Kinder nach 16 W, 13 N, 22 O (+ EXP) und holt nach 33 O, 13 S, 15 W eine Keycard. Anschließend befreit man nach 15 O, 13 N, 37 W, 12 N, O die Kaninchen (K + EXP). Jetzt begibt man sich zu einem Computer (W, 9 N, 2 W, S) und holt sich von diesem weitere Daten über den Laser (mit insert card; DNA) und erhält log 39 (+ EXP). Jetzt steigt man mit Hilfe eines Seils nach N, 2 O, 21 S, 29 O, S den Schacht hinauf und bringt die Kinder mit N, 5 O, 2 S (Booty), 2 N, 2 W, N (Booty), 39 N, 8 W, 4 N zu ihrem Schiff (+ EXP). Dann verläßt man die Raumstation mit 3 S, 29 W, 4 N.

Kaum ist man losgeflogen, gerät man auch schon in einen Hinterhalt; Piraten greifen an und beschädigen das Schiff schwer. Jetzt wählt man "wait" und "attack". Man kämpft jetzt gegen sechs Piraten, denen man nach dem Kampf ihre Waffen und Rüstungen abnehmen sollte. Dann versucht man, zurück in sein Schiff zu kommen, wird dabei aber niedergeschlagen und gefangengenommen. Man erwacht in einer Zelle im Piratenschiff. Sofort wird man zu Talon, dem Anführer der Piraten geführt (fliehen nutzt nichts) und erhält den Log Entry 44. Wer will, kann gegen ihn kämpfen (er ist einfach zu besiegen: man versteckt sich hinter einer Mauer und macht so lange "intimidate", bis man den Kampf abbrechen kann), allerdings kann man sich nicht in der Armory auf Level 12 bedienen und erhält weniger EXP als sonst, aber man kann das Schiff zusammen mit Buck Rogers, der nach einem gewonnenen Kampf auftaucht, sofort verlassen (+ EXP). Hat man sich entschieden, nicht zu kämpfen, wird man zurück in seine Zelle geführt, bricht aber sofort wieder aus (mit Bypass

Erläuterungen der einzelnen Punkte

Chicagorg Spaceport:

1: K + Techniker (charge, grenade) => EXP + 1000 Cr.

RAM Spy Ship:

1: Toter + Log 38
2: Pflanzen (attack) => Log 50 + EXP
3: Log 21
4: Computer (take) + 5 Antidote
5: Log 28 + Heilcomputer (reprogramm)
6: Log 7
7: Log 60
8: Log 17
9: Log 54
10: nach 9: Argon Tanks
11: nach 9: K
12: Air Sampling Equipmemt (nach 10: EXP)
13: nach 12: K
14: nach 12: Terminal für Luftkreislauf + EXP
15: nach 14: Selbstzerstörungsmechanismus + EXP + K

Pirate Cruiser:

1: Clinic (jeder wird geheilt)
2: Talons Room + Log 14
3: Armory (etliche Waffen)
4: nach 2 deponiert man hier die Sprengladungen
5: vor 4: mörderischer Kampf
6: mörderischer Kampf

Radium Mines:

1: Defense Control System (reprogramm) => EXP
2: vor 1: F + Schubsfeld
3: Jason Dupere

Desert Runner Village:

1 Desert Runners (join) => K => (join) => K
2 Lun. Heat Gun + Red Passcard + Grenade (explodiert) => 4
3 Brennendes Haus (explore) => F oder Rettung von Desert Runners
4 (Orientierungspunkt)

Gradivus Mons:

1 Tür (use passcard, yes, 1, evtl. workers, yes)
2 Log 35 + Elevator
3 Schacht nach oben (Tür aufsprengen)
4: Log 66
5: Blue Card + EXP
6: Techniker + White Card
7: Treppe zu Level 4 => Log 71
8: Lift
9: um durch die Tür im Süden zu kommen, muß man alle Waffen ablegen

Lowlander Village:

1: RAM Officer (steal keys) => Keys
2: Lowlander (talk) => Log 45 + EXP
3: 2 Lowlander mit Fluchtplan
4: Code für 6; nach 6: Log 46 + EXP
5: Zane (kleiner Lowlander)
6: Medical Supply für 4 + Antidotes + Waffen
7: Acid Frogs (nicht freilassen !)

Venusian Cave + Venusian RAM Base:

1: Techniker (interrogate => EXP => tie him up => Log 30)
2: Detonation Keycard
3: Contol Box + Explosive Grenades (yes => EXP)
4: (Orientierungspunkt)
5: RAM Warriors (intimidiate, show mercy) => EXP
6: Wissenschaftler mit Log 52
7: Landon
8: nach 7: Lockpick

Prison near Juno:

1: K + 2000 Credits + Rocket Launcher + Atha

Mariposa Three:

1: Colonel Wilma + Log 4
2: Parrot (feed) => Password: Bastille
3: Log 8
4: K + Schubsfeld
5: Parade (yes, bei Patrolen: evade, bei Plaza: yes =>7)
6: Parade

Core:

1: Weapon Controls (no)
2: Copper Coin (grab coin)
3: Closet (yes, yes, yes) => Silver Coin
4: Gold Coin (yes)
5: Old Man (BASTILLE, yes)
6: Guard; nach 2-4: yes => 7
7: Sun King + Log 29 (oui, non, oui)
8: Power Room (yes)

Asteroid near Psyche:

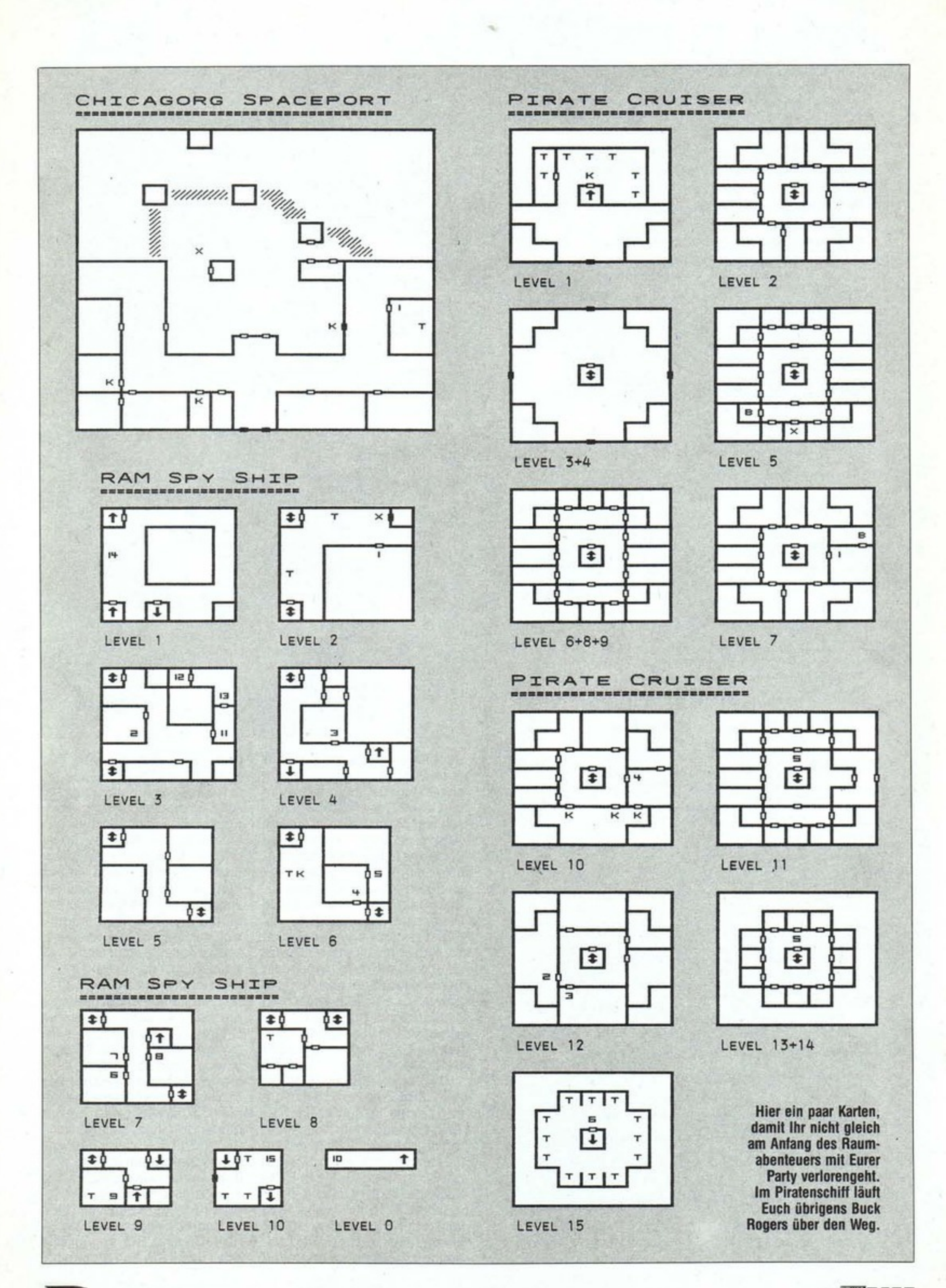
1: sterbender Miner
2: Explosive Grenades + Sprengladung
3: K + Lun. Smart Suit + Credits
4: K + Battle Armor with Fields

Solar System:

1: Mercury: Hielo / Mariposa 3
2: Venus : New Elysium / Lowlands
3: Luna : Tycho / Salvation
4: Mars : Pavonis / High Deserts
5: Ceres / Asteroid Base
6: Thule / Prison
7: Aurora
8: Hygeia / Comm Center
9: Pallas
10: Fortuna
11: Vester
12: Psyche / Asteroid
13: Juno / Prison

Security). Auf dem Gang trifft man Buck Rogers, der einem seine Ausrüstung zurückgibt und sich der Gruppe anschließt. Dann holt man die Gegenstände aus der Zelle am Ende des Ganges und fährt anschließend mit dem Fahrstuhl zu Punkt 2 und 3 auf Level 12. Bei Punkt 2 holt man sich die Pläne des Raumschiffs, bei Punkt 3 gibt es einen Rocket Launcher und andere Gegenstände. Dann bringt man die Sprengladungen bei Punkt 4 (Level 10) an. Jetzt kann man die Terminals auf Level 1 abschalten und über Level 11 fliehen (+ EXP). Buck fliegt nach Salvation.

Dort angekommen, trainiert man und bekommt den Auftrag, einen in den Minen bei Thule gefangenen Neo-Agenten zu befreien. Zuerst jedoch fliegt man nach Hielo (Mercury), wo man jedem einen ECM Package kauft. Danach fliegt man nach Thule. Sollte man jetzt oder irgendwann später einem "Mer. Med. Cruiser" begegnen, sollte man angreifen und "boarden", da man hier zwei Plasma Throwers und tolle Rüstungen erobern kann. Ist man in den Minen angekommen, wird man einige Male von extrem starken Robotern angegriffen. Man sollte sich hier nicht schämen, auch einmal den Spiel-Level herunterzuschalten, die Erfahrungspunkte, die man bekommt, ändern sich dadurch nicht. Besonders beim zweiten Kampf ist dies zu empfehlen, da einen gleich drei Roboter auf einmal angreifen. Man übersteht die Kämpfe am besten, wenn man seine Charaktere so aufstellt, daß die Roboter ihre Plasma Thrower bzw. Rocket Launcher nicht einsetzen können, ohne sich selbst oder einen anderen Roboter zu treffen: Sie greifen dann normal an. Hat man sich bis zu Punkt 1 durchgeschlagen, schaltet man dort die Waffensysteme aus (hierzu sollte man einen sehr guten Programm-Skill haben, da man bei jedem Fehlversuch von einem Combat Bot angegriffen wird) und kann nun an den La-



Hier ein paar Karten, damit Ihr nicht gleich am Anfang des Raumabenteuers mit Eurer Party verlorengeht. Im Piratenschiff läuft Euch übrigens Buck Rogers über den Weg.

Name des Gegners	HP	AC	bes.Ausrüstung/Besonderheiten	EXP.
Acid Frog	36	5	---/Gift (-HP)	625
Acidium	42	4	---/50% der Treffer: Schaden	850
Desert Ape	48	1	---/Hitzeresistent	625
Hexadillo	36	1	---/Hitzeresistent	450
Hypercrab	24	3	---	125
Hyperscorp	24	5	---/Gift (-> bewustlos)	200
Hypersnake	24	8	---	200
Large E.C. Gennie	33	0	---/Gift (-> bewustlos)	250
Mer. H.S. Robot	77	1	---/Hitzeresistent	1250
Mer. Leader	49	-2	Plasma Thrower,BTL Armor	450
Mer. Technician	24	4	---	300
Mer. Warrior	38	0	---	400
RAM Assault Bot	72	-2	---/benutzt Plasma Thrower	1250
RAM Combat Bot	88	-4	---/benutzt Rocket Launcher	2300
RAM G.D. Gennie	32	6	---/Dizzy	125
RAM H.D. Robot	30	4	---	250
RAM H.S. Robot	55	2	---	600
RAM L.D. Robot	20	6	---	150
RAM Mar. CGennie	40	0	Stun Grenade	200
RAM Mer. CGennie	56	-2	BTL Armor	450
RAM Technician	16	10/4	---	125
RAM Ven. CGennie	48	0	Mini Explosive Grenade	300
RAM Warrior	24	1	---	125
P. Combat Robot	60	0	---/benutzt Mini Expl. Grenade	550
Pirate Leader	35	2	Stun Grenade	200
Pirate Warrior	28	2	---	125
Sand Squid	36	4	---/Hitzeresistent	425
Small E.C. Gennie	18	3	---/Dizzy	125
Spacerat	10	6	---	125
Stage 3 ECG	35	-1	Mar. Needle Gun,Mar. M. Sword	300
Swamp Hornet	18	6	---	125
Talon	90	-6	???	???
Terrine Leader	24	2	---	75
Terrine Warrior	16	6	---	75
Ursadder	54	4	---	700

Roboter können mit Rocket Pistols, Rocket Riffles, Sonic Stunners und Stun Grenades nicht getroffen werden.

Microwave Guns wirken nur gegen Gegner ohne Rüstung.

Erläuterungen zu den Karten:

- ▮ , ▬ : Mauern
- ▯ , ▭ : Türen
- ▮ , ▬ : geschlossene Türen (hier kann man nicht durch)
- ǂ , ⧺ : Geheimtür
- ⁄⁄. : 'Schubsfeld' (hier wird man zurückgeschubst)
- K : Kampf
- B : Booty
- F : Falle (-HP)
- T : Terminal
- X : Startpunkt
- ⊖ , ⦶ : Security Door
- ↑ , ↓ : Treppe/Lift/Schacht in die angegebene Richtung

sern bei Punkt 2 vorbei. Jetzt kann man Jason Dupere bei Punkt 3 befreien (wer will, kann sich auch um den Gefangenen in der Zelle nördlich von Dupere kümmern). Danach kann man die Minen verlassen und nach Salvation zurückkehren. Dort erfährt man das nächste Ziel: der RAM-Stützpunkt Gradivus Mons auf dem Mars. Bevor man jedoch dorthin fliegt, kauft man jedem ein Jet Pack und erledigt den Asteroiden bei Psyche, denn dort kann man Explosive Grenades (4D10 Schaden) und tolle Rüstungen (Lun. Smart Suit; Battle Armour with Fields) finden.

Die Gegner sind (im Gegensatz zu Thule) sehr einfach zu besiegen: es sind ECGs in allen Ausführungen (auch Stage 3 ECGs, deren Waffen man mitnehmen sollte). Man begibt sich zuerst zum sterbenden Miner bei Punkt 1, dann holt man die Gegenstände bei den Punkten 3 und 4. Danach holt man bei Punkt 2 die Explosive Grenades und schaltet den Zeitzünder für die Selbstzerstörung ein. Dann verläßt man schnell den Asteroiden (dabei wird man in der Boarding Tube noch einmal angegriffen) und fliegt zum Mars. Beim Anflug wird man von einem Scout Cruiser angegriffen, der aber kein großes Problem darstellen sollte. Auf dem Mars angekommen, erhält man den Log Entry 55. Man sollte so lange nach Osten gehen, bis Scott sich meldet und vor dem Angriff der RAM-Truppen auf die Desert Runner Village warnt. Also begibt man sich dorthin (der Kreis nordöstlich der Gruppe) und warnt die Einwohner (gaze, away, warning, Gliders, yes).

Dann begibt man sich zu Punkt 1 und kämpft dort zweimal mit den Desert Runners gegen die RAM-Truppen. Anschließend holt man sich bei Punkt 2 die Lun. Heat Gun und die Red Passcard (sollte man hier noch nichts finden, sollte man erst ein paar Desert Runners bei den Punkten 3 aus den Flammen retten und danach nochmals suchen). Hat man beides, findet man auch noch eine Granate, die aber sofort explodiert und einen Charakter Feuer fangen läßt. Bei Punkt 4 fischt man ihn mit Hilfe eines Seils aus dem Brunnen. Dann rettet man noch einige Desert Runners aus ihren brennenden Häusern (Punkt 3) und verläßt das Dorf dann. Man wird zum geheimen Lager der Desert Runners geführt. Dort erhält man eine grüne Passcard und einen Plasma Thrower. Danach spricht man mit Tuscon und Atha, den Anführern des Dorfes (yes, Earth, 6mal yes). Tuscon will sich am blauen Felsen im Gebirge (8 N, 5 W) mit einem treffen. Dort schließt er sich der Gruppe an und führt sie nach Gradivus Mons.

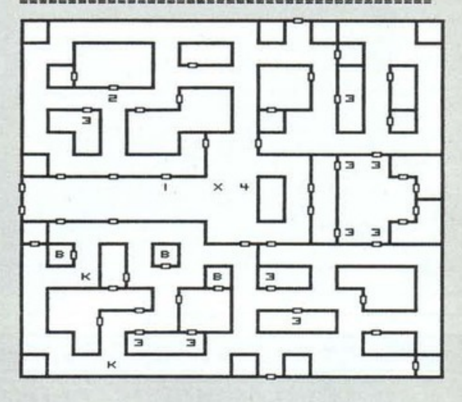
Dort angekommen, begibt man sich über Punkt 1 (use Passcard, red, evtl. Workers, yes) und die Security Doors ins innere Gebäude, wo man die Terminals durchsuchen kann (man kann alle Terminals nach Daten untersuchen, muß dies aber nicht). Anschließend sprengt man die Tür vor Punkt 3 in die Luft und begibt sich im Schacht nach oben. Auf Level 1 befindet sich nichts Besonderes, so daß man gleich noch einmal "ascenden" kann. Auf Level 2 holt man sich dann bei Punkt 5 die blaue und bei Punkt 6 die weiße Passcard. Dann klettert man nochmals im Schacht nach oben (den Alarm kann man an den Terminals abstellen, wenn man will). Dort begibt man sich über die Treppe bei Punkt 7 auf Level 4, wo man auf die Plattform schießt und dann den Lift bei Punkt 8 benutzt. Derjenige, der den Lift bedient, wird dabei von einigen Technikern angegriffen. Hat man sie besiegt, richtet ein anderer Techniker den Laser auf die Gruppe, worauf ihn ein Charakter erschießt, und er auf den Kontrollcomputer fällt, welcher dadurch zerstört wird. Die Plattform stürzt ab. Unten angekommen, wird man von den Robotern angegriffen und erfährt danach, daß die Selbstzerstörung des Stützpunktes aktiviert wurde und verläßt Gradivus Mons (+ EXP; Log 70). Draußen trifft man Atha, die Tuscon wieder mitnimmt.

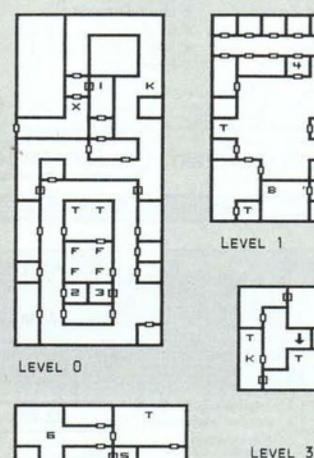
Danach verläßt man den Mars (Log 68). Auf dem Heimflug bemerkt man ein Raumschiff, das von RAM-Cruisern verfolgt wird. Man folgt ihm nach Ceres, wo man in der Bar erfährt, daß sich ein gewisser Justin Robeno nach Fortuna abgesetzt hat. Also fliegt man nach Fortuna, wo man im Restaurant nach dem Bestellen des Essens von RAM-Warriors angerempelt wird. Man folgt ihnen und greift sie an, als sie einen Techniker bedrohen. Der Techniker, es ist Justin, schließt sich der Gruppe an (+ EXP) und erzählt, er habe ein Gerät in der Bücherei von Pavonis versteckt. Dort angekommen,

RADIUM MINES NEAR THULE

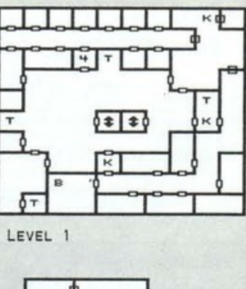
Im Desert Runner Village solltet Ihr Euch mit den Eingeborenen gut stellen. Sie können Euch noch im weiteren Kampf nützlich sein.

DESERT RUNNER VILLAGE

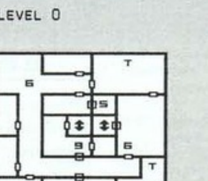


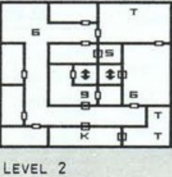


LEVEL 0

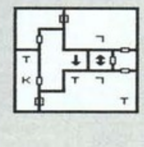


LEVEL 1

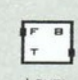




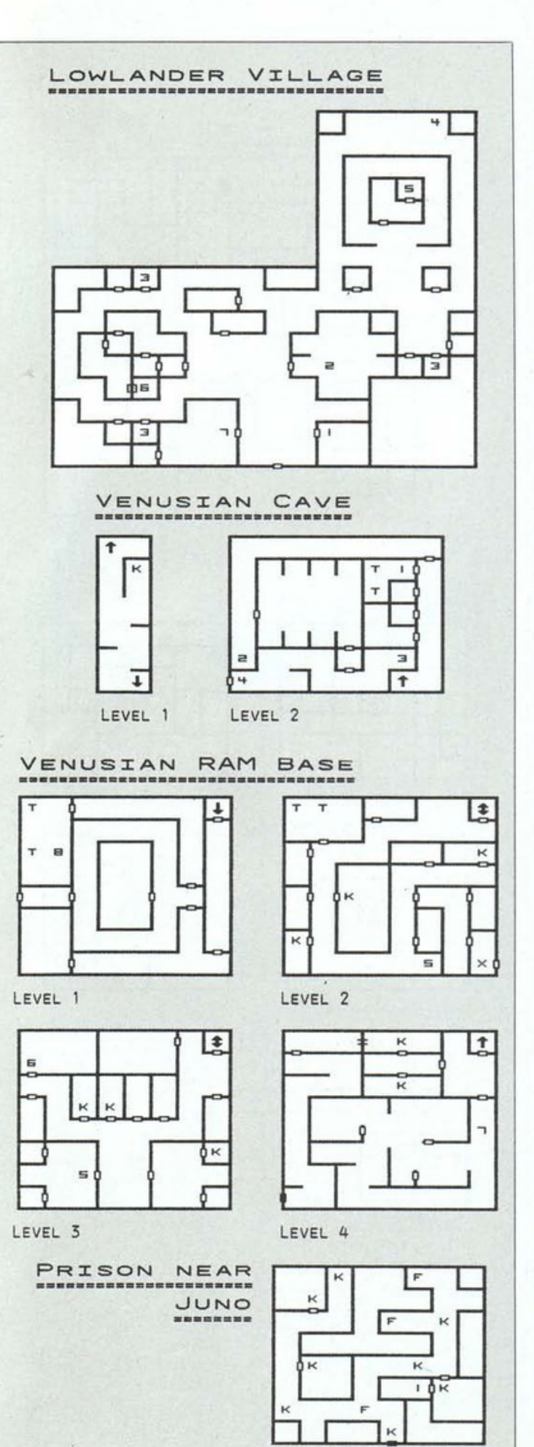
LEVEL 2



LEVEL 3



LEVEL 4



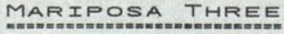
wird man zweimal angegriffen und kann dann zurück nach Salvation fliegen.

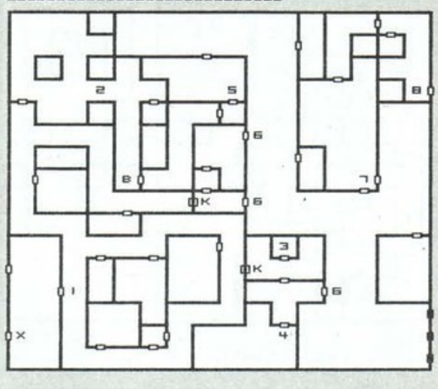
Die nächste Station sind die Venus Lowlands, wo man nach einigen Schritten einige Lowlander trifft (answer, yes, Kampf gegen RAM-Truppen). Leander schließt sich der Gruppe an (+ EXP). Auf dem Weg zum Lowlanderdorf (im NW der Karte) trifft man einen verstörten Lowlander, dem man hilft (yes, yes, fight). Nach dem Kampf sollte man die Granaten der CGennies mitnehmen. Im Dorf angekommen, nimmt man als erstes bei Punkt 1 einem RAM-Offizier dessen Schlüssel ab. Dann besucht man bei Punkt 2 den Lowlander und rettet bei Punkt 5 Zane, einen kleinen Lowlander, auf den man im Kampf besonders achtgeben sollte (er hat nur vier HP). Danach trifft man bei Punkt 4 einige Lowlander, denen man von Punkt 6 das Medical Kitt holt (Log 46). Man verläßt das Dorf und betritt die sechs Felder südlich gelegene Höhle. Dort steigt man die Leiter zu Level 2 hinunter. Zuerst holt man sich den Schlüssel des Technikers bei Punkt 1, mit dem man zu Punkt 2 gelangen kann, wo man den Zünder für die Sprengladung bei Punkt 3 erhält. Dort wählt man "yes", worauf man automatisch sämtliche Gleiter mit Sprengladungen versieht und diese zündet. Danach geht man durch die Tür westlich von Punkt 4 zum RAM-Stützpunkt. Man beginnt auf Level 2, von wo aus man sich zum Aufzug vorarbeitet und auf Level 3 fährt. Dort erledigt man Punkt 5 und besucht dann die Wissenschaftler bei Punkt 6. Diese geben einem den Auftrag, Landon zu suchen. Man findet ihn bei Punkt 7.

Da man Zane's Sohn gerettet hat, ist er bereit, mit einem zusammenzuarbeiten und erzählt, daß bei Punkt 8 auf Level 1 das Lockpick sei. Man holt es und Landon meint nun, man solle die Geheimtür auf diesem Level suchen. Man geht durch sie hindurch und besucht wieder Landon. Jetzt soll man die Wissenschaftler holen. Hat man auch dies erledigt, verlassen die Lowlander den Stützpunkt durch einen Tunnel. Leander geht mit ihnen (+ EXP). Man verläßt zuerst den Stützpunkt durch die Tür auf Level 1 und dann die Venus. Im Raumschiff wird man gebeten, das Restaurant "Chez Luna" in Tycho zu besuchen. Dort trifft man Wilma Deering, die einen bittet, einen Roboter zu zerstören, damit sie ungestört einen Informanden treffen kann.

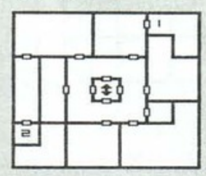
Als Belohnung dafür erhält man eine Mer. Needle Gung und EXP. Wieder in Salvation, erfährt man, daß Atha, die Frau von Tuscon, entführt wurde und auf Juno gefangengehalten wird. Also fliegt man dorthin. Nach einigen schweren Kämpfen findet man Atha und einen Rocket Launcher bei Punkt 1. Man verläßt das Gefängnis automatisch. Wieder in Salvation, erhält man den letzten Auftrag: die Zerstörung des Doomsday-Lasers auf Mariposa 3. Man fliegt also zum Merkur und betritt Mariposa 3. Nachdem man einem Roboter seine Ausweise (die vom Mars) gezeigt hat, trifft man abermals Wilma Deering, die einem einige Tips gibt und die Ausweise entgegennimmt. Bei Punkt 2 erhält man ein Paßwort: Bastille. Man begibt sich zu Punkt 5, wo man sich verkleidet und an der Parade teilnimmt. Sollte man während der Parade Sicherheitskräfte entdecken, wählt man "evade".

Die Parade verläßt man bei Holst Plaza (Punkt 7), von wo aus man in die "Core" gelangen kann (Tür östlich von Punkt 8). Dort holt man bei den Punkten 2 bis 4 die Münzen und gibt sie auf Level 4 der Wache bei Punkt 6, worauf man zum Sun King vorgelassen wird. Nach einigen Verhandlungen (oui, non, oui) schaltet dieser die Waffen in der Core aus und beauftragt einen, den Doomsday Laser unter seine Kontrolle zu bringen. Man kann jetzt auf Level 9 gehen. Dort hört man, daß der Countdown des Lasers gerade anläuft. Man begibt sich sofort über die Treppe in der nordwestlichen Ecke auf Level 11 (Weapons Control) und schaltet bei Punkt 8 den Strom ab. Der Countdown wird abgebrochen und man hat jetzt wieder Zeit. Trotzdem sollte man sofort zu Punkt 9 gehen, da es auf Level 11 Zufallsbegegnungen mit Combat Bots gibt. Bei Punkt 9 besiegt man die Techniker, schaltet den Laser aus und die Selbstzerstörung ein. Der Sun King sieht dies natürlich nicht gern und schaltet die Waffen in der Core wieder ein. Also begibt man sich nach einem weiteren Kampf auf Level 10, wo man bei einem der Punkte 10 die Tür sprengt und mit einem kleinen Gleiter von der Station wegfliegt. *vw*

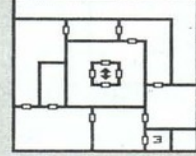




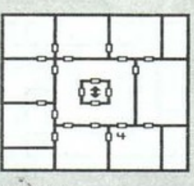
CORE



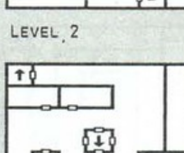
LEVEL 1



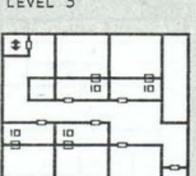
LEVEL 2



LEVEL 3

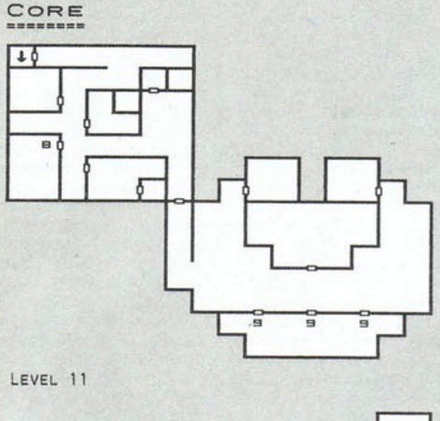


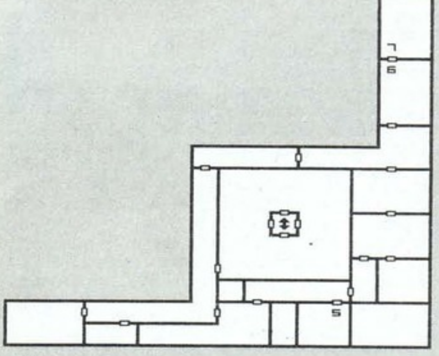
LEVEL 9

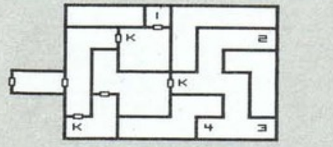


LEVEL 10

Die Levels 5 bis 8
bestehen nur aus einer Leiter







Jetzt geht es dem Doomsday-Laser an den Kragen. Macht Euch bereit für den entscheidenden Kampf.



DR. BOBO ANTWORTET

Paradroid '90

Christian Mehl aus Gerden hat "Paradroid '90" bis ins dritte Schiff durchgespielt und alle Decks von Droiden befreit. Doch jedesmal wenn er das Schiff geschafft hat, behauptet der Schiffscomputer, daß noch 23 Droiden auf der U.S.F. Odyssey sind. Ein Weiterbeamen auf das nächste Schiff ist nicht möglich. Hat Christian etwas übersehen oder ist ein Fehler im Programm? *vw*

Die Antwort zu Final Fantasy Legend

Sven Kiesler aus Duisburg hat sich das tolle Rollenspiel für den Game Boy zugelegt. Nun treten bei Ihm einige Probleme auf, die wir direkt beantworten können.

1. Wie besiegt man in der ersten Welt den Bandit King? Bisher sind alle seine Kämpfer bei dem Versuch gestorben.

Das ist einfach ein Problem der Erfahrung. Offensichtlich besitzen Deine Charaktere noch nicht genug Hitpoints und Stärke. Also Geld sammeln und die nötigen Hitpoints einkaufen.

2. Kann man irgendwo Schätze finden, wie in der Anleitung beschrieben?

Kannst Du, aber leider nicht in der ersten Welt.

3. Wie oft verschwinden die Waffenpunkte?

Mit jedem Schlag ein Punkt Abzug. Am besten ist es, wenn man immer ein paar Reservewaffen im Rucksack hat. *vw*

Die Antwort zu Might & Magic II

Marc Wendel aus Udenheim hatte Probleme mit dem Elemental Orb. Jürgen Braun aus Limburg weiß ein paar Antworten.

1. Das "loincloth" von "The long One" findet man im 8. Jahrhundert auf Position E2 (5,4). Bei der Zeitmaschine muß allerdings sieben eingegeben werden, denn das 8. Jahrhundert zählt ja von 701-800!

2. Die Sache mit dem Orb ist wirklich nicht einfach. Man gibt die Orb einem NPC und "dropt" diesen aus der Party. Er läuft jetzt in das Gasthaus, von dem aus zuletzt gestartet wurde. Dort nehmt Ihr den NPC wieder auf und seid so auch im Besitz der Kugel.

3. Das Lair von Mandagual befindet sich auf Position D2 (6,8), allerdings gibt es dort nur einen Kampf und keinen Dungeon.

4. Durch die Barriere zu Corak's Body in Corak's Cavern können nur Kleriker und Diebe gelangen. Dies aber auch nur, wenn sie Corak's Soul dabei haben. Diese ist nach einem Kampf mit acht Ghosts auf Position C1 (10,15) zu finden.

Nun noch ein Hinweis für das "Endrätsel". Kurz vor Beendigung des Spiels muß ein Rätsel unter Zeitdruck gelöst werden (15 Minuten). Jürgen kann leider kein Lösungswort angeben, weil die Buchstaben jedes Mal neu ausgewürfelt werden. Es wird eine scheinbar wirre Kombination von Buchstaben angeboten. Diese müssen umsortiert werden. Das alles ergibt einen Satz. Das Lösungswort "Preamble" muß nun aus den entsprechenden Buchstaben zusammengesetzt werden. Danach ist das Spiel endlich beendet. *vw*

Castle Master

Bernhard Roßberg aus Braunschweig ist bisher erfolgreich auf Geisterjagd gegangen und hat auch schon neun der Schlüssel aufgesammelt. Ausgerechnet der Schlüssel zum "King's Solar" fehlt ihm noch. Kann jemand von Euch den genauen Fundort dieses letzten Schlüssels beschreiben? *vw*

King's Quest V

Wie in der letzten Ausgabe versprochen, hier die Fortsetzung der Komplettlösung von Reinhard Wolf aus Gießen.

Der Adler macht Graham nun die Sache entschieden zu leicht. Er fliegt ihn dorthin, wo die nächste Party steigen soll. An diesem Strand findet sich ein rostiges Stemmeisen, welches noch einen Platz im Hosentäschchen findet. Ein Bild weiter nördlich liegt ein kleines Boot, dessen sich Graham sofort bemächtigt, um auf die hohe See zu steuern. Leider hat das Boot ein Loch, und so kommt es, daß man mal wieder restoren muß. Nachdem der Schaden im Boot unter Zuhilfenahme des Wachsklumpens halbwegs behoben scheint, steuert Graham viermal nach Osten und einmal nach Süden, um an einer wunderschönen Insel mit weniger wunderschönen Bewohnern anzulanden. Die Harpyen vergreifen sich nun an Graham und Cedric, können sich aber nicht darauf einigen, ob Graham nun gut schmeckt oder zu fett ist. Diese Gelegenheit nutzt Graham, um sich zu bücken und den Angelhaken aufzuheben. Danach klimpert er auf seiner Harfe und siehe da, den schrecklichen Weibern gefällt die Musik. Eine der Harpyen hält sich für ganz schlau und klaut Graham die Klampfe, was die anderen natürlich nicht gut finden und sich an die Verfolgung der Diebin machen.

Urplötzlich steht also Graham ganz alleine da und denkt sich, daß er besser nicht auf die Rückkehr der Mädels warten sollte, da deren Absichten nicht die lautersten zu sein scheinen. Er geht nach Westen aus dem Bild, sammelt dort den verletzten Cedric auf und geht nochmals westlich zu seinem Boot. Am Strand liegt noch eine Muschel, in der man ganz toll das Meer rauschen hören kann, und die gleich von großem Nutzen sein wird. Nun rudert unser Recke viermal in westliche Richtung und landet an einem Strandstück, auf wechem ein reichlich obskures Häuschen steht. Da auf wildes Klopfen hin niemand die Türe öffnet, betätigt Graham die Glocke. Ein alter Mann tritt heraus, der schwerhörig ist. Diese neue Hürde des Nichtverstandenwerdens wird übersprungen, indem man dem Alten den einzigen Hörrohr-ähnlichen Gegenstand in die Hand drückt, worauf sich dieser plötzlich recht verständig zeigt. Der Alte (ich werde den Verdacht nicht los, daß es sich um Crispin handelt) repariert Cedric und bestellt eine Meerjungfrau (stumm), die Graham und Cedric zur Insel des Zauberers Mordack leiten soll.

Hier beginnt nun der trickreichste und letzte Teil des Abenteuers. Als die Insel des Zauberers in Sicht kommt, verlassen Graham plötzlich die Navigationskünste, und er baut zum zweiten Mal in kurzer Zeit einen Totalschaden mit einem ihm anvertrauten Fahrzeug. Dabei stellt sich heraus, daß er offensichtlich einen Wildunfall hatte, denn es liegt ein toter Fisch in seiner Nähe. Diesen fassen wir zwar nur ungern an, aber es bleibt ja nichts anderes übrig. Graham geht über die Treppen nach oben und läßt sich beim Durchschreiten des Schlangentores erst einmal verkohlen. Beim zweiten Mal nimmt er jedoch unter Zuhilfenahme des Kristalls unbarmherzig Rache an den Betonköpfen. Nun sehen wir die große Eingangstüre des Schlosses, schreiten mutig darauf zu und müssen leider wieder über unsere Tolpatschigkeit fluchen. Der Spalt ist aber auch wirklich kaum zu sehen. Graham entschließt sich also doch, den Seiteneingang zu benutzen und schreitet unter den Unkenrufen seines Begleiters um dieses Schloß herum. Im nächsten Bild sieht Graham, außer daß es sich bei diesem Weg um eine Sackgasse handelt, noch ein schweres rostiges Gitter, das er als gelernter Einbrecher und Dieb schnell mit dem Stemmeisen aufgehebelt hat. Er läßt sich in das Dunkel herabgleiten und...

Es ist schwer, sauschwer, sich in dem Labyrinth zurechtzufinden! Hätten sie wenigstens mal ein paar Witze and die grauen Wände geschrieben... In Blickrichtung: O,N,O, N,O,W,O,W — jetzt sollte Graham vor so einem ulkigen grauen Steinmonster stehen. Um dieses zu belustigen, gibt Graham das Tamburin her. Der Affe macht vor Freude einen Purzelbaum und verliert daraufhin eine Haarnadel, die dadurch in unseren Besitz übergeht. In Blickrichtung: S,O,W, O,W,N,W,N,O,W,N,W,O,W,O,W, N,W,N,O. Nun steht man hoffentlich vor einer noch verschlossenen Türe, probiert den alten Houdini-Trick mit der Haarnadel und siehe da, die Türe läßt sich mit einigem Kraftaufwand öffnen. In der Rumpelkammer, in der man sich wiederfindet, stiehlt man aus dem Wandschrank das Paket mit den Erbsen und schreitet durch die Türe in die offensichtlich unaufgeräumte Küche des Schlosses. Hier spricht man mit dem hübschen Mädel, das sich aber zunächst bockig zeigt. Erst nachdem man dieses Aschenputtel mit dem Halsband angelockt hat, taut es auf. Man erfährt, daß sie eine Prinzessin von den grünen Inseln ist, und daß der widerliche Mordack sie in dieses Schloß verschleppt hat und sie als Haushälterin und Reinemachefrau beschäftigt. Sie könnte es allerdings viel besser haben, wenn sie den Zauberer geheiratet hätte, doch scheint sie eine gewisse Abneigung gegenüber Mordack zu hegen, die sie zu einer Sinnesverwandten von Graham macht. Naja. Genug geplaudert, der Showdown läßt nicht lange auf sich warten. Ab jetzt verläuft nicht immer alles gleich, es ist aber notwendig, folgende Dinge zu erledigen. 1. Sich von dem blauen Monster gefangennehmen lassen. Man wird dann in ein Verlies eingesperrt, in welchem Graham durch geschicktes Hantieren mit dem Angelhaken das wichtigste Utensil des Spieles aus einem Mauseloch zerrt: einen Brocken Gorgonzola (stinkt und schimmelt und eignet sich nicht zum Verzehr). Aschenputtel wird Graham dann (einmal!) aus der Patsche helfen und ihn aus dem Verlies befreien. Im Labyrinth kann man dann einfach hinter ihr hertappen. 2. Beim zweiten Treffen mit dem blauen Monster muß man schnell den Sack Erbsen ausstreuen. Aufgrund der Physiognomie des blauen Dingsdas rudert dieses noch ein bißchen mit den Armen, aber dann ereilt es das Schicksal jedes Erbsentänzers, und es fällt so dumm hin, daß es für die Zukunft keine Gefahr mehr darstellt. 3. Falls einem die schwarze Katze begegnet (die ja in Wirklichkeit der Zauberer Mannan ist, den Alexander, Grahams Sohn durch wüstes Herumzaubern in eine solche Schwarze umgewandelt hat, aber das ist eine lange Geschichte..), so sollte man dieser flugs den Fisch zuwerfen und sich aus dem Staub machen, falls man die Erbsen noch nicht verstreut hat (also falls 1. und 2. noch nicht eingetreten sind). Für den Fall, daß man schon den leeren Sack Erbsen in Besitz hat, gilt 4. 4. Der schwarzen Katze, egal ob sie noch am Fisch kauen ist oder nicht, den braunen Sack über den Kopf werfen. Damit ist auch dieses Übel aus der Welt. Man muß allerdings bei 2., 3. und 4. ziemlich schnell reagieren. Diese vier Punkte können vom zeitlichen Ablauf variieren, sind aber dringend zu absolvieren. Ach ja, es kommt gelegentlich schon mal vor, daß sich Mordack persönlich um Graham bemüht. Dazu ein Tip: "Save early, save often" (wie Al immer so schön sagt). Durch die Küche hindurch nach Osten gelangt man in einen Flur mit Klavier, das schön spielt, aber naturgemäß Ärger einbringt. Danach kommt man in das Eßzimmer, von dort nach Süden in das Vorzimmer des





Eßzimmers, wo gerne die Katze und der blaue Knuddel rumlungern. Von hier nach Westen betritt man einen Treppenflur, in welchem aber auch nichts Interessantes zu finden ist (außer vielleicht dem Blauen und dem Schwarzen). Die Treppe rauf ist dann wieder ein Gang (man kann aus dem Fenster sehen, gibt aber keine Zusatzpunkte, weil es in diesem Spiel eh keine Zusatzpunkte gibt). Nach Osten liegt das Laboratorium des Zauberers und nach Westen das Schlafzimmer. Im Schlafzimmer kommt man in südlicher Richtung in die Bibliothek von Mordack, in der man ein Weilchen rasten sollte. Man schaut sich den aufgeschlagenen Wälzer auf dem Schreibtisch an und prägt sich das alles ganz genau ein. Nach weiterem Warten pufft's im Schlafzimmer, und der Meister persönlich haut sich in sein widerliches Bett, um den Alptraum des Tages zu träumen, denn Graham latscht ganz dreist in dessen Zimmerlein und sieht dort den Zauberstecken von Mordack liegen (der piekt wahrscheinlich beim Schlafen). Graham mopst sich nun auch noch den Stab und spurtet ins Laboratorium. Dort kann er erst mal seiner miniaturisierten Familie in deren Terrarium zuwinken. Er entschließt sich dann aber doch zu kühnem Handeln und stürzt die Wendeltreppe rauf und weiter nach rechts zu der großen Maschine, die mich sehr an eine aus dem Labor von Dr. Frankenstein erinnert. Auf die zwei Tellerchen der Maschine legt er dann die beiden Zauberknüttel, und damit die Sache richtig in Schwung kommt, schmeißt er in die stinkende und wabernde Brühe, mit der die Maschine gefüllt ist, noch was Stinkendes hinzu (quasi als Katalysator). Nachdem nun also der Käse auch da ist, wo er hingehört, fängt die Kiste an zu spucken und zu spotzen und abrakadabra simsalabim: der Zauberstab von Crispin ist wie neu, und der von Mordack alt.

Natürlich macht die Maschine ein furchtbares Getöse und weckt dabei den ollen Widerling Mordack auf. Dieser kommt ganz erbost ins Labor gerannt und nennt Graham "Schwein" und so. Doch als er seinen Zauberstab wieder holt und Graham zur Sau machen will, fliegt der dusselige Cedric (ich dachte, er würde nie zu was gut sein) direkt in die ballistische Flugbahn des Zauberfluchs. Dabei fällt der arme Cedric von ganz weit oben in der Luft nach ganz unten auf den Boden und tut sich bestimmt ganz arg weh, und das kann Old Graham nicht auf sichsitzen lassen. Mehr als ein Zauberspruch war in Mordacks Stab wohl nicht mehr drin, und so ärgert der sich noch mehr und will den Graham jetzt so richtig flott machen. Doch haha! Graham hat jetzt selbst einen Zauberstab und kann vier tolle Zaubersprüche, die er jetzt geschickt gegen Mordack einsetzen muß. *vw*

Powermonger

Da die Anleitung für "Powermonger" den Spieler strategisch ziemlich im Regen stehenläßt, hat sich Volker Morbach aus Zeltlingen-Rachtig entschlossen, für alle Einsteiger ein paar Tips zusammenzustellen.

Der erste Schritt in einem neuen Land sollte das Erkunden der Besitzverhältnisse und der Bewaffnung der feindlichen Armeen sein. Harold II (gelb) unterhält (anfangs) keine eigene Armee und ist (anfangs) neutral gegenüber Eurer Armee. Er ist sehr gut zum Füllen Eurer Speisekammern geeignet, da er so gut wie immer zu einem Bündnis mit Euch bereit ist. Jayne III (blaue Umhänge) und Jos XVIII (rote Umhänge) sind Eure erklärten Feinde, da sie genauso wie Ihr versuchen, die Insel zu erobern. Mit diesen beiden Heerführern lassen sich daher auch keine dauerhaften Bündnisse schließen. Bündnisse schließt man am besten dann, wenn man schnellstens Nahrung braucht oder wenn die jeweilige Siedlung ein Katapult oder einen anderen benötigten Gegenstand erzeugt hat.

Wenn man vor hat, eine Siedlung anzugreifen, die schwere Waffen gebaut hat, nimmt man dieser natürlich vor dem Angriff dieses Gerät durch ein Bündnis ab, die sich am leichtesten durch vorhergehendes Handeln (laut Handbuch) oder Bestechen (laut Verpackungsdeckel) abschließen lassen. Der erste Captain sollte möglichst eine Kanone bzw. Katapult besitzen, da dieses sich am besten dazu eignet, eine feindliche Übermacht in ihre Schranken zu weisen. Falls man mit einem Katapult eine Siedlung angreift, sollte man nicht unbedingt auf den Workshop klicken, wenn dieser zerstört ist, kann logischerweise nichts mehr "erfunden" werden. Außerdem sollte darauf geachtet werden, daß bei einem Katapultangriff der Captain keine aggressive Haltung einnimmt, wenn nicht gerade die ganze Siedlung zerstört werden soll. Dieser Umstand wirkt sich nämlich nicht gerade positiv auf die Loyalität der Bewohner aus, was ja wohl auch verständlich ist, oder? Die Loyalität der Bewohner läßt sich durch Nahrungslieferungen, längere Friedenszeiten und durch Erfindungslieferungen positiv beeinflussen. Krieg und Beschlagnahmung der Vorräte wirkt sich negativ aus. Die Loyalität der Bewohner ist für ihr Verteidigungsverhalten wichtig, weshalb man sich vor einem Angriff über die Loyalität der Bewohner informieren sollte. Bei Haltungen von "faithful" oder "loyal" sollte man sich, sofern man nicht gerade zahlenmäßig oder waffentechnisch haushoch überlegen ist, auf einen heißen Tanz gefaßt machen. Die Loyalität gibt aber auch den Ausschlag über das Arbeitsverhalten bei Nahrungsmittel- und "Erfindungs"-Produktion.

Außerdem werden sich zufriedene Bewohner eher und schneller vermehren, falls das Dorf nicht schon ausgelastet ist (anfangs 2 später 4 Bewohner je Haus). Nun hört sich das ja ziemlich leicht an: Man gibt den Leuten Nahrung und schon sind sie zufrieden. Doch woher nehmen, wenn nicht stehlen? Dies ist eine der Tücken des Spiels, denn die reguläre Nahrungsmittelproduktion ist ganz einfach zu langsam, um damit allein ein Heer zu ernähren. Wenn man ein Dorf erobert, welches über einige Schafe verfügt, stellt sich das Problem zwar gar nicht, aber in späteren Leveln werden diese reizenden Tierchen leider immer seltener. Außerdem wirkt es sich ebenfalls nicht immer gut aus, in einem Dorf, dessen Bewohner zum Großteil als Schafhirten leben, den gesamten Bestand abzuschlachten. Es gibt zwei Methoden, um möglichst schnell an möglichst viel Nahrung zu kommen. Die erste und risikoloseste ist, wie schon erwähnt, ein Bündnis mit einer anderen Siedlung mit großen Vorräten abzuschließen, um diese dann auszuplündern. Die zweite, wesentlich ergiebigere, aber auch riskantere Möglichkeit ist, eine lagernde Armee anzugreifen, ihren Captain zu töten, um sich dann den zurückbleibenden "Stockpile of Food" (zu erkennen am weißen Fähnchen) einzuverleiben. Diese zweite Taktik ist auch gut anzuwenden, falls man mit seiner Armee ohne ausreichende Anzahl von Booten auf einer Insel festsitzt.

In diesem Fall beschäftigt man sich mit der Eroberung der einheimischen Siedlungen, um dann mit seiner Armee die früher oder später auftauchenden feindlichen Invasionstruppen aufzureiben. Ist der feindliche Captain getötet, kann man seine Armee mit den zurückbleibenden Waffen und Booten ausrüsten. Natürlich muß der Captain "aggressiv" eingestellt sein, damit die feindlichen Soldaten auch wirklich getötet werden, da sonst ihre zurückgeschlagene Armee mit der Ausrüstung flieht.

Diese Taktik ist u.a. auf der Insel in der rechten oberen Ecke anzuwenden, wo man zuerst, ohne Zeit durch Nahrungsaufnahme aus dem Turm zu verlieren, die Siedlung im Süden erobert (passive Haltung), um dann nach der vollständigen Rekrutierung der Bewohner schleunigst zu seinem Turm zurückzukehren (home anklicken). Dann stellt man die Haltung auf "aggressiv" und wenn die feindliche Armee angreift, greift man diese seinerseits durch Anklicken des feindlichen Captains an. Es muß jedoch darauf geachtet werden, daß sich Euer Captain nicht aus dem Turm bewegt, da er sonst relativ schnell durch den Pfeilhagel getötet wird. Hat man diese Armee vernichtet, dürfte es wohl kein Problem mehr sein, mit der erbeuteten Ausrüstung den Rest der Bewohner zu unterwerfen. Will man einen feindlichen Turm angreifen, dessen Besatzung mit Pfeil und Bogen ausgerüstet ist, gibt man vor, in friedlicher Absicht zu kommen (Handels-Icon anklicken), um dann, wenn Eure Armee vor dem Turm lagert, diesen anzugreifen. Dadurch erspart man seinen Soldaten den gefährlichen Pfeilhagel, dem sie beim Heranstürmen ausgesetzt sind.

Will man eine in einer Siedlung lagernde Armee, nicht aber die Siedlung selbst angreifen, muß ein Mitglied dieser Armee (den kleinsten Maßstab wählen) angeklickt werden. Gegnerische Captains, die sich im Feldlager oder sonstwo in der freien Natur befinden, können nicht in Eure Dienste treten, weshalb man sie am besten eliminiert, um an ihre Vorräte zu kommen (klingt hart, aber so ist das Spiel, außerdem löst sich ihre Armee auch manchmal durch diesen Umstand auf). Um die Spielgeschwindigkeit, etwa bei längeren Reisen, heraufzusetzen, sollte man nach dem Anwählen des Ziels so nah wie möglich ranzoomen, und siehe da, auf einmal flitzt der Captain nicht nur auf der Detailkarte, sondern auch auf der Übersichtskarte, als wäre die gesamte Streitmacht Jos, Jaynes und Harolds hinter ihm her. Na, wenn das kein Bug ist! Gegen Übermachten, feindliche Armeen und große loyale Siedlungen immer "aggressiv" kämpfen. Minen sind selbstverständlich Wäldern vorzuziehen, da sie schneller und umweltfreundlicher sind. Nur fertige Minen sind an ihrem Turm zu erkennen, andere an einem simplen Loch im Boden. Minen entstehen nur auf kleinen, oben abgeflachten, waldlosen Hügeln, nicht auf besonders hohen Bergen.

Ob Schwerter oder Kanonen hergestellt werden, kann man durch Anklicken der Mine selber feststellen, indem man zuerst bei neutraler Haltung befiehlt, etwas zu erfinden, dann Frage-Icon und Mine anklickt. Dann noch einmal Erfinden bei aggressiver Haltung befehlen und dann das Infofenster aktualisieren. Ändert sich die Meldung nicht von "that makes the swords" zu "that makes the canons", dann kann in dieser Siedlung keine Kanone hergestellt werden. Pfeil und Bogen nützen nichts bei Angriffen auf Türme oder andere, auf Hügeln liegende Ziele, in diesem Fall ist die oben aufgeführte Handelstaktik sinnvoll. Hat man genug Nahrung und Leute, sollte man auf alle Fälle eifrig erfinden, da es sich mit einer Waffe in der Hand viel leichter erobern läßt. Eine Möglichkeit, eine Insel zu erobern, die im Handbuch fast keine Erwähnung gefunden hat (wohl aus marketingtechnischen Gründen, um später den Power-Monger-Abenteuer-und Strategieführer besser verkaufen zu können) ist die Random Map-Funktion. Klickt man nämlich ein Land zur Eroberung an und wählt dann über "Optionen" Random Map an, gilt das vorher angeklickte Land auf der Gesamtkarte als erobert, sofern man die Eroberung des Random Map-Landes erfolgreich abschließt. So gesehen hat man zwei Möglichkeiten, ein Land zu erobern, was u.a. im Land in Spalte 1, Zeile 5 sehr hilfreich ist.

Das Original-Land habe ich persönlich nämlich nicht geschafft, während die Random Map-Version nicht halb so schwer ist. Vielleicht kann mir ja ein anderer Spieler eine Strategie für dieses Land verraten. *vw*

Sorcerers Get All The Girls

Mit dieser Lösung melden sich gleich zwei Adventure-Profis zurück. Steve Meretzky, Infocom-Fans noch gut in Erinnerung, verhilft der neuen Adventure-Firma "Legend" zu einem grandiosen Start und Ex-*POWER-PLAY*-Tester Boris Schneider opferte ein paar Tage seiner kostbaren Zeit, um das knifflige Spiel vollkommen zu lösen. Selbstverständlich stellt er uns seine Edellösung unentgeltlich zur Verfügung.

Auch wenn man sehr gut englisch kann, wird man doch an einigen Stellen verzweifeln, weil mit Wortspielen nicht gespart wird. Also sollte man durchaus seinen Stolz über Bord werfen und mal in der Lösung nachsehen, sonst sitzt man, wie schon Boris, nächtelang daran, das Programm zu überlisten, um durch "Spikken" auf die Lösung zu kommen. Die Lösung bezieht sich im übrigen auf den Naughty Mode. Im Nice Mode ist alles leicht anders, weil einige Puzzles einen weniger anzüglichen Sinn bekommen. Trotzdem sollte diese Lösung auch da funktionieren (größtenteils getestet). Die Lösung selber ist übrigens absolut jugendfrei und darf somit auch den Eltern gezeigt werden...

KAPITEL 1 — THE ESCAPE

Es gibt mindestens drei Möglichkeiten, aus dem Haus zu entkommen. Hier ist die eine: Beide Fenster öffnen, das Stroh aus dem rechten werfen, die "Application" mitnehmen und aus dem linken springen. Jetzt sollte man versuchen, in die Hütte des Gärtners zu gelangen. Wenn man jedoch den Schlüssel nehmen will, stellt sich die alte Lehrerin drauf. Was tun? Eine Möglichkeit ist, die nette alte Dame einfach zu schubsen oder zu schlagen (völlig Adventure-unüblich). Rein in die Hütte, Overall anziehen und nichts wie weg. Wem's zu einfach ist, der suche den zweiten oder dritten Weg.

KAPITEL 2 — SORCERER UNIVERSITY

Zu Anfang mal in die Schlange stellen (stand in line) und die Fragen beantworten.

Wenn Sie stundenlang auf dem Uni-Gelände rumlaufen und sich wundern, warum nichts passiert — das ist eine Universität! Nehmen Sie also an allen Unterrichtsstunden teil (siehe Stundenplan in der Packung), bis auf "Physical Skills" (Sie sind davon befreit). Es ist für die Lösung nicht notwendig, teilzunehmen, aber hier gibt es viele Informationen, die später sehr nützlich werden.

Jeden Abend um acht finden sowohl bei "I Phelta Thi" wie bei "Tappa Kegga Bru" Studentenparties statt. Tanzen oder warten Sie, bis etwas passiert. Sie müssen beide Parties an den Tagen je einmal besuchen. Vom Timing her ist es sinnvoller, am Dienstag zu "TKB" zu gehen, und am Mittwoch zu "IPT", aber umgekehrt sollte es auch klappen. Bei "TKB" kriegen Sie nach einer Weile eine Spellbox mit dem Skonn-Spell. Bei "IPT" treffen Sie Gretchen, die Tochter des Universitätspräsidenten. Beantworten Sie ihre Frage mit Ja, und tragen sie dann in Ihr Zimmer. Je nach Modus passieren jetzt unterschiedliche Dinge, in jedem Fall sollten Sie Gretchen aber durchsuchen (search gretchen), sobald sie eingeschlafen ist.

Weitere wichtige Ereignisse im Zeitplan:

Am Dienstag schlafen Sie spätestens um 10:25 pm ein.

Am Mittwoch schlafen Sie spätestens um 11:20 pm ein.

Am Donnerstag um 11:55 am passieren sehr einschneidende Dinge.

Am Mittwoch sollten Sie die Verabredung zum Essen mit Professor Tickingclock pünktlich einhalten. Auch hier gibt es wichtige Informationen für das weitere Spiel. Keine Angst, Sie kommen noch rechtzeitig zur Party.

Puzzles, die Sie VOR Donnerstag, 11:55 am, gelöst haben sollten:

In der Bücherei: Zuerst einmal brauchen Sie das unheimlich populäre Buch. (Wenn Sie es haben, probieren Sie mal, es wieder loszuwerden. Merken Sie sich den Kommentar). Außerdem müssen Sie nach oben, aber die Treppe dürfen Sie nicht benutzen. Hier brauchen Sie den Skonn-Spell. Er "increases bust-size". Das bedeutet übersetzt zwar auch, daß er einen Busen vergrößern können soll, bloß klappt das leider nicht (wie viele Spieler sicher schon ausprobiert haben). Eine BÜSTE hingegen (zweite Bedeutung von "Bust") vergrößert er ungemein. Nun können Sie nach oben klettern und sich den Kabbul-Spell abholen.

President's House: Wenn Sie den Schlüssel von Gretchen haben (siehe Parties), einfach aufschließen, rein, und Frimp-Spell holen.

Puzzles, die Sie NACH Donnerstag, 11:55 am, lösen können:

Meltingwolf Hall: Die Falltür könnten Sie auch vorher öffnen (wenn kein Unterricht ist), aber dann verpassen Sie wahrscheinlich eine Unterrichtsstunde. Die Falltür müssen Sie mit einem FRIMP-Spell leichtermachen, um sie zu öffnen. Sie landen im "Maize". Das ist ein harmloses Wortspiel; das Wort für eine Maissorte und Irrgarten (Maize und Maze) klingen gleich — der Mais hat sonst keine Bedeutung. Und was macht man hier unten? Zeichnen Sie eine Karte, benennen Sie jeden Raum mit dem Buchstaben im Mais. Sehen Sie die Karte mal genau an, und bedenken Sie, daß es sich um ein "Maze" handelt — es gibt nur einen Ausweg. Na, klingelt's? Um das Puzzle nicht zu verraten, hier der Weg, aber nicht, WIE man darauf kommt (vom Startpunkt unter der Trapdoor aus gesehen): SE, S, E, E, SW, W, S, W, W.

Prof. Tickingclocks Wohnung: Wichtig ist das Surfboard. Allerdings ist es durch Magie diebstahlgesichert. Das sollte aber jetzt kein Problem mehr sein. Die neue Spellbox nicht vergessen.

Simulation Lab: Sicher, Sie können auch vorher in das Lab und die Puzzles lösen. Aber wenn Sie es nach dem großen Ereignis machen, dann dürfen Sie die drei Sprüche behalten! Falls Sie mit der Simulation nicht klarkommen, folgende Schritte in exakt dieser Reihenfolge eingeben (sonst reicht die Zeit nicht): "gub tree, zem me, south, attack dragon with sword, vai ivy, up, pull lever, untie damsel". Bei Verzögerungen oder Abweichungen von diesem Weg gibt es nicht die volle Punktzahl.

Unnütze Räume: Da gibt es eine ganze Menge. Im Stadion beispielsweise können Sie sich die Sportereignisse ansehen (Termine siehe Scoreboard). Aber die enthalten keine Hinweise und halten Sie von Unterricht und anderen Terminen ab. Die Texte sind ganz witzig, also sollte man durchaus zugucken, wenn man die letzten Witze des Spiels erkunden will. Im Café und der Donkeydung-Hall passiert nichts, auch das Frogkisser-House ist unwichtig (Ihr eigenes Zimmer ausgeschlossen). Wer öfters Rollenspiele spielt, sollte allerdings mal den Malls & Mug-

Sorcerers Get All The Girls

Sorcerer U

Donkey-dung Hall
Library (2.Stock)
I Phelta Thi
Cafe
Library
Prof. Office
Stadium
Batguano Court
Melt.wolf Hall
Simul. Lab.
Presid. House
Tappa Kegga Bru
Frog-kisser House
Ernie's Room
Maize
Boat Dock
Prof. T. Apartment

docbobo 1990

Für "Restaurant" und "Time Runs Backwards" gibt es keine Karten, weil man da keine brauchen kann - wäre nur Platzverschwendung. docbobo.

gers-Spielern eine Weile lauschen. Im Büro des Professors passiert ebenfalls nichts. Im Batguano Court sollte man sich jeden Morgen eine Zeitung schnappen und lesen, ansonsten aber ist auch hier nichts von Bedeutung. Das Dock ist nur Zugang zum Ozean.

So verläßt man die Uni:

Stellen Sie sicher, daß Sie alle Spells haben (es sollten acht Stück sein). Gehen Sie zum Dock. Legen Sie das Surfboard ins Wasser. Steigen Sie auf das Brett (climb on board). Ein Ziel wählen Sie mit den beiden Drehreglern (dials) an. Stellen Sie die Koordinaten ein, die Sie auf der Karte (liegt in der Packung) für Ihr Ziel ablesen. Dann den Knopf drükken und warten, bis Sie ankommen.

Sie können nur zu folgenden Orten (bei allen anderen gibt es eine witzige Warnung vom Brett): Die Fuß-Insel, die Sanduhr-Insel, die Herz-Insel, die Hot-Dog-Insel, die Insel mit den Blitzen und Fort Blackwand (dies ist auch die praktischste Reihenfolge für Ihre Reise).

Beschwert sich das Brett, daß ein Weg zu weit ist, suchen Sie einen freien Punkt im Ozean auf halber Strecke, fahren dahin, und von dort aus dann zum Ziel.

KAPITEL 3 — THE ISLAND OF LOST SOLES (Fuß)

Das ist die trickreichste Insel von allen, und für deutsche Spieler praktisch unlösbar. Wie das Schild am Strand sagt, wurden alle 80 Bewohner in Gegenstände verwandelt. Mit dem Kabbul-Spell können Sie sie rückverwandeln, aber dazu müssen Sie die Namen der Leute kennen. Einen kennen Sie schon, den des Bürgermeisters. Wenn Sie "kabbul blaise" machen, verwandelt sich das Feuer auch in prompt in Blaise. Englischprofis merken auf: Feuer kann nicht nur fire, sondern auch "blaze" heißen, und das klingt wie der Name Blaise. Alle anderen 79 Puzzles basieren auf ähnlichen Wortspielen.

Nun gibt es drei Methoden, diese Insel zu lösen:

a) man probiert bei jedem Gegenstand, bis man's hat. Kann nur ein paar Jahre dauern, auch wenn man ein Vornamenlexikon hat.

b) man wartet auf die Fee. Die sucht immer wieder mal nach bestimmten Leuten und gibt nach und nach alle 80 Namen bekannt (aber auch das dauert Ewigkeiten). Im Notfall läuft man jetzt durch alle Räume und probiert jeden Namen überall aus. Da das Spiel kein Zeitlimit zu haben scheint, sollte das funktionieren.

c) man löst, soviel man kann und will, und nimmt dann folgende, in stundenlanger Arbeit erspielte und schließlich ermogelte Liste. (Ich habe nach 42 Namen entnervt im Programm nachgeguckt, welche Namen es gibt, denn auf die Fee zu warten, dauerte mir irgendwann zu lange.)

Viele der Puzzles sind wirklich gut, aber bei einigen mußte ich auch trotz Mogeln passen. An alle Englischlehrer: Erklärungen bitte an die Redaktion. Danke.

WARNUNG: In diesem Teil des Spiels zeigen die Bilder teilweise Dinge, die nicht zu den Puzzles gehören. Nur der Text ist entscheidend (beispielsweise im Attic — es gibt kein Nashorn zum Rückverwandeln, deswegen wird es bei LOOK auch nicht aufgezählt).

BEACH: Blaise, Charlotte, Charlie (Char — etwas verkohltes), Ashby (Ash-Bee), Bernie (Burned Knee)

WOODS: Leif (Leaf), Robin (ein Rotkehlchen), Ernest (Urn-Nest), Woodrow (Wood-Row), Wolfgang (eine Wolf-Gang (böser Kalauer)), Dawn (Sonnenaufgang), Gail

RIVER: Barb (Angelhaken), Rod (Angelrute), Brook (Teich), Bridgitte (Bridge-It), Clifford (Cliff-Ford), Sanford (Sand-Ford)

HOUSE: Belle (Bell), Mikey, Jack, Jim, Carmen (Car-Men (male passengers)), Matt, Peg, Dolly

LIVINGROOM: Buck (Dollar), Penny (Cent), Jules (Jewels), William, Wilhelm, Wilton, Wilma, Wilbur, Willie, Will (stecken alle im Testament — will; jede Zeile ist ein Puzzle. Jam: Marmelade, Helm: Steuer eines Schiffs, Ton: tausend Kilo, Ma: Mutter, E: fünfter Buchstabe), Pierre, Adlai (Ad-Lie (wie Lüge)), Kitty, Adam, Ty (Tie — Schlips), Nicholas

E-CONVENTION: (jeder Name endet auf den englischen Laut E, daraus ergeben sich die Puzzles) Lucy (loose — loses Mundwerk), Goldie (Gold), Archie (Arch — Bogen), Hardy (hart), Lacey, Gabby (gap — Lücke), Connie, Betty (Bet — Wette), Dusty (dust — Staub), Daisy

Fortsetzung folgt in der nächsten Ausgabe.



Manix (Amiga, Atari ST, C64)

Daniel von Schacky aus Berlin hat ein Herz für Gummibälle. Hier seine Codes für alle 16 Levels.

MANIX
ZONE
SPACE
MOON
TIME
MOTIVATE
TOM
MAJOR
MIKE
SARAH
DOUG
NEIL
IXION
KINETIC
TRAPCLIMAX CLIMAX *vw*

Loopz (Amiga, Atari ST)

Christoph Mayer aus Mauerbach ist "Loopz"-süchtig und hat alle Paßwörter für den Game-Type C ausgeknobelt.

Screen 01 EASY
Screen 06 GRVY
Screen 11 TRBY
Screen 16 STNL
Screen 21 GZPN
Screen 26 PLGR
Screen 31 KRNC
Screen 36 BGDK
Screen 41 FRNK
Screen 46 ZSZS *vw*

Lettrix

Puzzler an die Arbeit! Markus Hunke aus Greven hat ein paar tolle Level-Codes für "Lettrix"-Freunde in petto.

Level 5: 4489
Level 10: 2350
Level 15: 6719
Level 20: 9521
Level 25: 2245
Level 30: 1379 *vw*

Rick Dangerous 2 (C64)

Unendliche Leben für den guten Rick gefällig? Kein Problem. Ihr tippt in der Highscore-Liste einfach "JE VEUX VIVRE" ein. Wenn das Core Design Logo rot wird, habt Ihr alles richtig gemacht und Rick kann sich, ohne Gefahr für Leib und Seele, austoben. Dieser Tip kommt von Stefan Neitzel aus Hannover. *vw*

Night Shift (Amiga)

Michael Seebauer aus Overath hat die Monstermaschine aus "Night Shift" erfolgreich bedient und fleißig Darth Vader gebaut. Hier sind seine gesammelten Level-Codes.

Abkürzungen für Früchte:
Banane — B
Kirschen — K
Ananas — A
Pflaume — P
Zitrone — Z

Level-Code
2 PZAZ
3 KBBZ
4 AZAA
5 AAZK
6 KPPA
7 KAZB
8 ABAK
9 AZZK
10 ZBPP
11 BAKP
12 KPBP
13 PKBA
14 AKPB
15 PPAA
16 BBAB
17 BPKD
18 PZZP
19 ZAKP
20 KAAK
21 ZKAA
22 PKZB
23 PKKZ
24 PAZZ
25 BAAZ
26 PKKB
27 BKZB
28 PBBA
29 KPKA
30 KKBP *vw*

Resolution 101 (Amiga, Atari ST)

Patrick Stolba hat eine Empfehlung, wie Ihr Euch die Gangsterjagd etwas einfacher gstalten könnt. Wenn Ihr Euch alle Level ansehen wollt, müßt Ihr zu Beginn anstelle Eures Namens einfach einen Buchstaben mit gedrückter Shift-Taste eingeben. A steht dabei für den Level 1, B für den Level 2 usw. *vw*

ANLEITUNGEN, KOMPLETTLÖSUNGEN ...

Titel			
20000 Meilen unt. dem Meer	L	-	-
688 Attack Submarine	-	-	A
A 10 Tank Killer	-	-	A
Ace 2	-	-	A
Ad Lib Soundkarte	-	-	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	P	-
Alternative Reality – City	-	P	A
Alternate Reality – Dungeon	L	-	-
Bad Blood	-	-	A
Balance Of Power 1990 ed	-	-	A
Bard's Tale 1 The	L	P	A
Bard's Tale 2 The	L	P	-
Bard's Tale 3 The	L	P	A
Battle Of Antietam	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	A
Battletech	(L	P)	A
Battles Of Napoleon	-	-	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron	L	-	-
Bloodwych	L	P	-
Bubble Ghost	-	P	-
Buck Rogers	L	P	A
Cadaver	L	P	-
Carrier Command	L	-	-
Champions Of Krynn	L	P	-
CHAOS Strikes Back	L	P	A
Chrono Quest	L	-	-
Chrono Quest 2	L	-	-
Code Name: Iceman	(L	P)	A
Colonel's Bequest The	L	P	A
Conquests Of Camelot The	(L	P)	A
Curse Of The Azure Bonds	L	P	-
Dam Busters	-	-	A
Day Of The Viper	L	P	-
Deathlord	-	P	A
Dec. B. North Am. Civ. War 2	-	-	A
Defender Of The Crown	-	-	A
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-
Deja Vu 2	L	-	-
Demon's Winter	-	-	A
Def Con 5	-	-	A
Digi Paint 3	-	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	-	A
Dos - 2 - Dos	-	-	A
Dragon's Breath	L	-	-
Dragon's Lair (Anleiutng PC)	L	-	A
Dragon Wars	-	P	A
Drakkhen	L	-	-
Dungeon Master	L	P	A
Elite (Lösung für AM/ST)	L	-	A
Emperor Of The Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle 2	-	-	A
Faery Tale Adventure The	(L	P)	-
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flugsimulator 3	-	-	A
Flugsimulator 4 (49,90)	-	-	A
Fountain Of Dreams	-	-	A
Future Wars	(L	P)	-
Galdregon's Domain	L	P	A
Gato	-	-	A
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Gold Rush	L	P	A
Guild Of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Hellowoon	L	-	-
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	L	-	A
Holiday Maker	L	-	-
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones 3 (Adventure)	L	P	-
It Came From The Desert	(L	P)	-
Jet	-	-	A
Jones In The Fast Lane	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Keef The Thief	-	-	A
King Arthur	L	-	-
Kingdoms Of England	-	-	A
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	-	-
King's Quest 4	L	P	A
King's Quest 5	L	P	A
Knights Of Legend	L	-	A
Kult	(L	P)	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja 2	L	-	-
Legacy Of The Ancients	L	P	-
Legend Of Faerghail	L	P	-
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Lucky Luke	(L	P)	-

MS-DOS - Public Domain Classics

Programmname	Grafik	Disks	Preis
ADLIB SOUNDPAKET	HCEV	24	100,00
ADLIB SPIELEDEMOS	CEV	4	20,00
AUTOKAUF	H	1	5,00
BTX	H	1	5,00
CAPTAIN COMIC	E	1	5,00
COPY AGATHE	HCEV	2	10,00
DOS-HILFE	H	1	5,00
ETIKETT	HCE	2	10,00
FESTPLATTEN-TOOLS	HCEV	5	25,00
GALAXY	HCE	1	5,00
KONTENVERWALTUNG	H	1	5,00
LAGER/FAKTURA	H	2	10,00
LIGHTNING PRESS	C	10	50,00
PINSEL DER	C	1	5,00
PROCOMM	H	1	5,00
PSION CHESS	HCEV	1	5,00
RISICO	E	1	5,00
ROBOT 2	V	1	5,00
SOUND BLASTER SOUNDPAKET	HCEV	24	100,00
SPIELESAMMLUNG	C	2	10,00
TOOLS FÜR COMPUTER	HCEV	5	25,00
ADLIB SPIELEDEMOS	CEV	4	20,00
AUTOKAUF	H	1	5,00
BTX	H	1	5,00
CAPTAIN COMIC	E	1	5,00
COPY AGATHE	HCEV	2	10,00
DOS-HILFE	H	1	5,00
ETIKETT	HCE	2	10,00
FESTPLATTEN-TOOLS	HCEV	5	25,00
GALAXY	HCE	1	5,00
KONTENVERWALTUNG	H	1	5,00
LAGER/FAKTURA	H	2	10,00
LIGHTNING PRESS	C	10	50,00
PINSEL DER	C	1	5,00
PROCOMM	H	1	5,00
PSION CHESS	HCEV	1	5,00
RISICO	E	1	5,00
ROBOT 2	V	1	5,00
SOUND BLASTER SOUNDPAKET	HCEV	24	100,00
SPIELESAMMLUNG	C	2	10,00
TOOLS FÜR COMPUTER	HCEV	5	25,00
VGA MAH JONGG	V	11	5,00
VGA SLIDE	V	5	25,00
XENON EDITOR	HCEV	1	5,00

Sonderangebote

Programmname	Sprache d. Anleitung	Typ	Amiga	C 64	IBM-PC
BARDS TALE 1 THE	D	ROL		24,90	
BARDS TALE 2 THE	D	ROL	49,90	29,90	49,90
BLOODWYCH	E	ROL		44,90	
BLOODWYCH MIT DATA DISK	E	ROL	49,90		
CAVEMAN UGH-LYMPICS	E	SPO		24,90	39,90
DEJA VU	E	ADV		29,90	
DUNGEON WIZARD	D	ROL		29,90	
EMERALD MINE 1	D	ARC		29,90	
EMERALD MINE 2	D	ARC		29,90	
EMERALD MINE PROFESSIONAL	D	ARC	29,90		
EMLYN HUGHES INTERNAT. SOCCER	D	SPO	49,90		
EYE OF HORUS	D	ARC		29,90	
FINAL WHISTLE FUER KICK OFF 2	D	SPO	39,90		
FLIGHT PATH 737	D	SIM	19,90		
FLUGSIMULATOR 2 KOMPL. DT.	D	SIM		49,90	
FOOTBALL MANAGER	E	SPO	19,90	14,90	19,90
FOOTBALL MANAGER 2	D	SPO		29,90	29,90
INFILTRATOR 2	D	ADV		29,90	
INTERNATIONAL KARATE	D	SPO		19,90	
JET	D	SIM	59,90	49,90	
KREUZ AS	D	STR	39,90		
L.A. CRACKDOWN	E	ADV		24,90	
MARBLE MADNESS	E	ARC			39,90
MINI PUTT	D	SPO			39,90
MS. PACMAN	E	ARC		14,90	24,90
OMEGA	E	SIM	59,90		
PHM PEGASUS	D	SIM		29,90	39,90
PUB GAMES	D	ARC		19,90	
SECONDS OUT	E	SPO	19,90		
SKYBLASTER (3D-ACTION)	D	ARC	19,90		
SLAYGON	E	ROL	29,90		
TEENAGE QUEEN	D	STR	29,90		
THUNDERCHOPPER	E	SIM		49,90	49,90
TRACK 6 FIELD INCL. JOYPAD	E	SPO		39,90	
ULTIMA 3	D	ROL	59,90		
UMS SET INCL. 2 SCENERIES	D	SIM	59,90		
UNINVITED	E	ADV		29,90	39,90
UP PERISCOPE	D	SIM		49,90	49,90
WHIRLIGIG	D	ARC	14,90		
WORLD CLASS LEADERBOARD	E	SPO	34,90		



Nintendo® GAME BOY

Artikel		Preis	Artikel		Preis	Artikel		Preis
Game Boy, Tetris, Ohrhörer Dialogkabel + Batt.	d	158,00	Final Fantasy Leg.	d	74,90	Puzznic		69,90
Aktivboxen pro Paar		59,90	Fist Of T. North Star		69,90	Puzzle Road		69,90
Nintendo Light Boy		79,90	Flipull		69,90	Quarth		69,90
Nintendo Akkupack		79,90	Formula 1 Race		69,90	Qix	d	49,90
4 Akkus + Ladegerät		44,80	Gargoyles Quest		74,90	Shanghai		69,90
Alleyway	d	49,90	Golf	d	49,90	Side Pocket Billard		69,90
Batman		69,90	Hyper Lode Runner		69,90	Skate Or Die		74,90
Bomber Boy		69,90	Ishido		69,90	Soko Ban (Boxxle)		69,90
Boulder Dash		69,90	Kung Fu Master		69,90	Solar Striker	d	49,90
Boxing		69,90	Kwirk	d	49,90	Space Invaders	d	49,90
Bubble Bobble		69,90	Lock'n Chase		69,90	Spider Man	d	49,90
Bubble Ghost		69,90	Match Mania		69,90	Super Mario Land	d	49,90
Castlevania		69,90	Moto Cross Maniacs		69,90	T. Mutant N. Turtles		69,90
Chase HQ		69,90	Nemesis		69,90	Toskun Maru		69,90
Cosmo Tank		69,90	Ninja Adventure		69,90	Tennis	d	49,90
Deadheat Scramble		69,90	Pinball Gators Rev	d	49,90	Ultraman		69,90
Double Dragon		69,90	Pipe Dream		69,90	Wizards & Warriors	d	49,90
			Power Racer		69,90	Wrestling		69,90

(d = deutsche Anleitung) (die anderen Module haben eine englische oder japanische Anleitung)

SEGA Megadrive

für die jap. Konsole

Artikel		Preis
Megadrive RGB + PAL, Kabel Joypad, Netzteil (ohne PTZ)		299,00
Extra Joypad		49,90
Arcade Power Stick		149,90
Japan/USA Adapter		45,90
Afterburner		119,90
Air Diver		94,90
Alex Kidd	d	99,90
Altered Beast	d	79,90
American Football	d	139,90
Am. Palmer Golf	d	119,90
Arrowflash		119,90
Atomic Robokid		139,90
Axis		119,90
Basketball	d	119,90
Batmann		109,90
Budokan	d	129,90
Bunring Force		119,90
Columns		109,90
Curse		94,90
Cyber Ball	d	119,90
Dangerous Seed		139,90
Darwin		94,90
D J Boy		94,90
Dynamite Duke		119,90
Elmental Master		139,90
E Swat	d	119,90
Fat Man		119,90
Final Blow		119,90
Fire Shark		119,90
Forgotten Worlds	d	119,90
Ghost Busters		94,90
Ghouls'n Ghosts	d	129,90
Golden Axe	d	119,90
Granada		119,90
Hard Drivin		139,90
Hellfire		119,90
Herzog Zwei	d	119,90
Hurrican		94,90
Insector X	d	94,90
Junction		119,90
Ken North		109,90
Klax		119,90
Last Battle	d	119,90
Magical Hat		139,90
Mickey Mouse		119,90
Moon Walker	d	119,90
New Zealand Story	d	94,90
Osomatsukun		79,90
Phantasy Star 2	d	139,90
Phant. Star 3 (jap.)		129,90
Phelios		109,90
Populous	d	129,90
Rainbow Islands		129,90
Rambo 3	d	99,90
Rastan Saga 2		119,90
Ringside Angel		139,90
Same Same Same		129,90
Shadow Dancer		139,90
Soko Ban	d	94,90
Sorcerian (jap.)		129,90
Space Harrier 2	d	119,90
Space Invaders '90		119,90
Strider (8 MB)		139,90
Super Hang On	d	119,90
Sup. L. Baseball	d	119,90
Super Masters Golf		109,90
Super Monaco GP	d	109,90
Super Shinobi	d	119,90
S. Thunder Blade	d	119,90
Super Wonderboy 3		139,90
Sword Of Vermill.	d	139,90
Tatsujin		94,90
Thunderforce 2	d	119,90
Thunderforce 3		119,90
Twin Hawk		139,90
Whip Rush		94,90
World Cup Soccer	d	94,90
X.D.R.		119,90
Zany Golf	d	129,90
Zoom		94,90

(d = deutsche Anleitung, die anderen Module haben zumeist japanische Anleitung)

WIR SIND FÜR SIE DA!

Ganz gleich, was Sie sich aus unserem breit gestreuten Angebot aussuchen: Unser Know-how und unser Kundendienst, der auf Ihre Bedürfnisse abgestimmt ist, geben Ihnen Sicherheit.



SIERRA® MEGAPACKS

Spiele mit Lösung und deutscher Bedienungsanleitung

Programmname	AMIGA	IBM-PC	ST
Codename Iceman	119,90	134,90	119,90
Colonel's Bequest, The	129,90	134,90	129,90
Conquests Of Camelot	119,90	134,90	119,90
King's Quest 4	129,90	119,90	99,90
King's Quest 5	-	119,90	-
King's Quest 4 und 5	-	219,90	-
Leisure Suit Larry 1	84,90	84,90	64,90
Leisure Suit Larry 2	99,90	99,90	99,90
Leisure Suit Larry 3	119,90	134,90	119,90
Leisure Suit Larry 1, 2 u. 3	149,90	149,90	-
Manhunter 1 – New York	99,90	99,90	99,90
Manhunter 2 – San Franc.	109,90	109,90	109,90
Manhunter 1 und 2	179,90	179,90	179,90
Police Quest 1	84,90	84,90	84,90
Police Quest 2	129,90	84,90	89,90
Police Quest 1 und 2	179,90	149,90	149,90
Quest For Glory 2	-	119,90	-
Space Quest 1	89,90	89,90	79,90
Space Quest 2	89,90	99,90	84,90
Space Quest 3	99,90	109,90	99,90



Public Domain Classics - Amiga

SPIELE:

Titel	Preis
AHOI!	10,-
ATLANTIS	10,-
BILLARD	10,-
BROKER	10,-
CHESS 2.0	10,-
DEATH, The	10,-
DGDB	10,-
DRAGONS CAVE	10,-
DUNGEON KRAMPFER	10,-
FIREPOWER EDITOR	10,-
GLUCKSRAD, Das	10,-
GOLDHUNTER	10,-
JUMPT AND RUN	10,-
MAD FACTORY	10,-
MARBLE SLIDE	10,-
MOON BASE	10,-
PAMENTET	
PETERS QUEST	10,-
POPULOUS 2	10,-
QUIZMASTER	10,-
ROLL ON	10,-
SENSO PRO	10,-
STAR TREK QUIZ	10,-
STEINSCHLAG	10,-
STONEAGE	10,-
SUPERPAC	10,-
TENNIS (1 mb)	10,-
TILES	10,-
TOWERS	10,-
TRICKY	10,-
TRUCKING	10,-
TURN, The	10,-
WIZZY'S QUEST	10,-
ZERG	10,-

ANWENDER-SOFTWARE

Titel	Preis
AMIGA-GAGS	10,-
ANALYTICALC	10,-
ANTIVIRUS SPEZIAL	10,-
BUCHHALTUNG	10,-
BUNDESLIGA	10,-
CLICKDOS 2	10,-
DFU-DISK	10,-
DISKEY 2.0	10,-
FAHRSCHULE	10,-
FESTPLATTEN-DISK	10,-
FILE MASTER	10,-
GIRO-MAN (KONTVERW.)	10,-
GRAFIK-DISK	10,-
JAZZBENCH (1 MB)	10,-
KOPIERPROGRAMME	10,-
LABEL V.2.0	10,-
M.S. – TEXT	10,-
PROFI-DISK	10,-

Titel	Preis
R.O.M.	10,-
SEQUENCER	10,-
TIPP-KURS	10,-

PAKETE UND PROGRAMME ÜBER MEHRERE DISKS

Titel	Preis
KAISER 2 UND RISK Zusammen	25,-
STAR TREK (1 MB)	20,-
STAR TREK 2	15,-
STAR TREK 1 + 2 und STAR TREK QUIZ	40,-
WIZARD OF SOUND	15,-

SPIELEDEMOS JE 5,-

ALLE DEMOS zusam. 99,90

ASM-DEMO AMIGA '90
BATTLECHESS
BUDOKAN
CAPTIVE
CAR VUP
CASTLEMASTER
CLOUD KINGDOMS
DAY OF THE PHARAO
DAYS OF THUNDER
DYTER 07
E-MOTION
ELVIRA
EMLYN HUGHES INT. SOCCER
ESCAPE ... ROBOT MONSTERS
F-29 RETALIATOR
FIENDISH FREDDY
GOLDEN GOBLINS
HOUND OF THE SHADOW
IVANHOE
JEANNE D'ARCK und BOZUMA
JET
JUMPING JACKSON
KLAX
LANCASTER
LEGEND OF FAERGHAIL
OIL IMPERIUM
PARADROID '90
PIPEMANIA
POPULOUS
POWERDROME
PROJECTYLE
RALLYE CROSS
SPACE ACE
SUPER OFF ROAD RACER
TIE BREAK
VENUS THE FLY TRAP
VIKING CHILD
WALKER DEMO (1 MB)

ZUBEHÖR

Memostar Speichererweiterung für A 500, schaltb., Uhr, Megabit-Chips AM **229,00**

No-Name Speicher 512 KB, Uhr AM **129,00**

Disk-Drives Amiga – extern, abschaltbar
3,5 Zoll **249,00** 5,25 Zoll **299,00**

Artikel		Preis
Druckerkabel Centronics	2m	29,90
Drucker-Umschaltbox 2fach		89,90
Monitorverlängerung 9polig	2m	9,90
Maus/Joystickverlängerung	2m	9,90
Mausmatte		9,90

Leerdisketten Double Density:
3,5" 10 Stk. **13,90** 5,25" 10 Stk. **5,90**

Leerdisketten High Density:
3,5" 10 Stk. **34,90** 5,25" 10 Stk. **19,90**

Soundkarten für PC mit deutscher Anleitung

Artikel		Preis
Ad Lib Solo 11stimmig	PC	299,00
Ad Lib mit Composer Software	PC	379,00
Ad Lib Composer Software engl.	PC	179,00
Sound Blaster 24stimmig	PC	399,00
Aktivboxen für Soundkarten	Paar	59,90

ANWENDER- und LERNSOFTWARE

IBM-PC

Programm	Sprache	Preis
Ability Plus	dt.	199,90
Formular Manager Plus	dt.	349,00
ConText Pro	dt.	199,00
De Luxe Paint 2 enh.	dt.	399,00
Korrekt	dt.	99,90
Menü plus Festpl. Verw.	dt.	99,90
MS Word 5.0	dt.	1269,00
MS Word für Windows	dt.	1499,00
MS Windows 3.0	dt.	469,00
MS Quickbasic	dt.	299,00
Newsfakt Professional	e.	298,00
PC-Globe (Datenbank)	dt.	179,90
Timeworks Desktop Publ.	e.	498,00
Top-Tec Dia-Verwaltung	dt.	129,00
3 D Draw	dt.	199,00

Amiga

Programm	Sprache	Preis
CLI-Mate	dt.	69,00
De Luxe Paint 1	e.	49,90
De Luxe Paint 3	dt.	249,00
De Luxe Print 2	dt.	199,00
De Luxe Video 3	dt.	299,00
DevPak Assembler 2.0	dt.	139,00
Digi View Gold 4.0	dt.	349,90
Digi Paint 3	dt.	179,00
Diskmon	dt.	69,90
DOS-Manager	dt.	69,90
Lotto	dt.	49,90
Oktalyzer	dt.	99,90
Pagesetter 2	dt.	198,90
PC-Handler	dt.	69,90
Professional Draw	dt.	247,90
Professional Page	dt.	497,90
TFMX Workstation	dt.	129,90
Turbo Print 2	dt.	87,90
Turbo Print Professional	dt.	179,90
X-Copy 2 + Hardware	dt.	69,90
X-Copy Prof. + Hardware	dt.	99,90
Lernsoftware von M & T	dt. je	44,90

Deutsch/Englisch/Erdkunde 1,2/ Mathematik 1,2,3/Physik

Mean Streets

Edgar Bruns aus Delmenhorst hat, trotz "magerer" Testwertungen, Gefallen an "Mean Streets" gefunden und liefert uns alle Orte, die Ihr anfliegen müßt oder könnt.

Tom Griffith 4590, Carl Linsky 4660-4675, Greg Call 4753-8911, Clark Bosworth 9932, Ron Morgan 1998-6470, Della Lang 2111, John Klaus 7012, Sandra Larsen 4599, Sam Jones 0021, Larry Hammond 4935, Jorge Valdez 4931, Brenda Perry 4577, Ron Meat 4525, Peter Dull 4674, Jerome Milbourne 4623, Ed Bradley 7312, Arnold Dweeb 4610, Lola Lovetoy 4603, Steve Clements 4680, Smiley Monroe 3614, Bash Dagot 4657, Delores Lieghtbody 4920, Sonny Fletcher 5170, Aaron Sternwood 0439, Wanda Peck 4621, Gideon Enterprises Frank Schimming 4650, J. Saint Gideon 3891, Blaze Wiener 1715, Robert Knott 0132, Harry Rice 1231, Big Jim Slade 4921, Bus Station 5194, Law Order Party Büro 5037, MTC Labor mit Main Computer 4550.

Hier noch alle Paßworte für die einzelnen "Paßcards".

Paßcard Paßwort
Blue Bishop
Yellow Queen
Grey King
Green Pawn
Orange Checkmate
Red Stalemate
Purple Knight
Black Rook

vw

Silent Service II

Alexander Reichmann aus Mühldorf geht mit uns auf Tauchstation im japanischen Meer und liefert feuchte Unterwassertips.

Allgemein:

Man sollte sehr sparsam mit seinen Torpedos umgehen, da es ungemein ärgerlich ist, wenn man am Ende einer Patrouillenfahrt einen Gegner vor die Linse bekommt und dann keine Torpedos zur Verfügung hat. Außerdem muß man ständig seine Schadensanzeige im Auge behalten, denn mit einem Schaden von 85-89 Prozent hat man gegen größere Konvois kaum eine Chance.

Patrouillen:

Als bestes Patrouillengebiet hat sich das Südjapanische Meer (Southern Japan) erwiesen. Die meisten Kontakte hat man hier in der Seestraße südlich von Kure. Man kann aber auch auf den Seeverbindungen der Städte Kure, Tokyo und Sendai auf japanische Schiffe treffen. Hier sollte man möglichst nah an der Küste bleiben, um Handels- und Nachschubschiffe zu stellen. Mit Flugzeugträgern und Zerstörern könnt Ihr in tieferen Gewässern rechnen. Feindkontakte auf dem Seeweg Nagasaki — Okinawa Island — Taipai sind seltener, aber nicht ganz ausgeschlossen. In allen anderen Patrouillengebieten sind Kontakte selten. Man sollte vor allem die Seeverbindungen und die Umgebung der Häfen im Auge behalten.

Bordkanone:

Die meisten Schiffe kann man mit drei bis acht Granaten aus der Bordkanone versenken. Man schießt eine Granate ab und justiert je nach Entfernung die Kanone nach. Hat eine Granate eingeschlagen, wartet man, bis die Explosion vorbei ist. Wenn das Schiff langsamer wird, genügen meist ein bis drei Treffer bis zur Versenkung.

Versenkung:

Um Schiffe zu versenken, hat man immer die Wahl, ihnen einen Torpedo entgegenzuschicken oder sie mit Granaten aus der Bordkanone zu bedekken. Hat man es mit zwei oder mehr Zerstörern zu tun, ist es schon sehr mühsam alle zu versenken. Beispiel: Man trifft auf zwei Handelsschiffe mit zwei Eskorten (Voraussetzung: das U-Boot kann etwa zwei Granattreffer vom Feind verkraften). Man taucht auf, bis die Eskorte das U-Boot bemerkt hat und taucht auf Periskoptiefe auf. Nun setzt man die Geschwindigkeit auf "slow" und sucht sich die nähere Eskorte im TDC. Mit "N" setzt man den Kurs auf Blickrichtung , bis die Eskorte direkt auf einen zusteuert. Jetzt setzt man ihr den ersten Torpedo vor den Bug, der mit einer Sicherheit von 100 Prozent trifft, da Ihr ja genau dem Feind entgegenfahrt. Eventuell (bei DDAA's) kann man auch einen zweiten Torpedo losschicken. Nun schaltet man den TDC aus und peilt die zweite Eskorte an. Hier verfährt man nach dem gleichen Verfahren. Doch Vorsicht: Schießt nie einen Torpedo ab, wenn das Ziel näher als 700 Yards entfernt ist. Sind die Schiffe genug beschädigt, taucht man auf und benutzt die Bordkanone. Die beiden Handelsschiffe kann man dann nach Belieben versenken. So spart man Torpedos und erhält keinen Schaden.

Angriffsstrategien:

Entdeckt Ihr Handelsschiffe ohne Eskorte, solltet Ihr die Bordkanone benutzen und die Torpedos für später aufsparen. Hier gilt: Auftauchen und mit der Bordkanone feuern. Ist eine Eskorte dabei, so muß man die Zerstörer, Patrouillenboote oder leichten Kreuzer mit der Taktik von oben versenken (Regel: höchstens zwei Torpedos für eine Eskorte).

Schlachtschiffe und Flugzeugträger wird ein U-Boot-Kommandant nur äußerst selten zu Gesicht bekommen, und wenn, dann nicht ohne eine starke Eskorte (bis zu fünf DDAAs). Solch ein Konvoi läuft mit ca. 24 Knoten, so daß Ihr ihn nicht einmal mit einem aufgetauchten U-Boot einholen könnt. Ihr müßt versuchen, ihm den Weg abzuschneiden. Ist man dann endlich einmal in Reichweite, sollte man drei bis fünf Torpedos auf den Hauptgegner abfeuern und sofort stark abtauchen. Nun müßt Ihr ein paar Wasserbomben ausweichen. Habt Ihr das überstanden, wieder auftauchen und den Hauptgegner versenken und wenn möglich noch etwa zwei Zerstörer. Auf ein Gefecht mit den anderen Begleitbooten sollte man sich nicht einlassen, da sie großen Schaden anrichten können. Ebenfalls ist von einer Attacke auf ein Schlachtschiff abzuraten, wenn man ein kaputtes Periskop hat, da der Kampf über der Wasseroberfläche mit einem Granatenvolltreffer besiegelt wäre. *vw*

Chaos strikes back

Lange mußten die Rollenspieler von der Amiga-Fraktion mit Neid auf die Atari-ST-Besitzer schauen. Doch das Warten hat jetzt ein Ende. Dirk Thierbach aus Essen hat einige Unterschiede zur Atari-Version festgestellt.

Im Startraum liegt in der Nische mit dem Kompaß und dem Seil nun auch eine magische Karte, die in der Urform nur die nächsten sechs Felder des Labyrinths anzeigt und während des Spiels automatisch scrollt.

Man kann nun auch mit der Hand aus jedem Brunnen trinken und braucht kein Gefäß mehr. Allerdings sollte man beachten, daß nur der jeweilige Anführer der Party trinkt. Ihr müßt also bei Bedarf den Anführer kurz wechseln, was ja kein Problem ist.

Berührt Ihr mit der Hand eine imaginäre Wand, seht Ihr sofort, ob die bestimmte Mauer durchlässig ist: die Hand verschwindet.

Es kommen mindestens vier neue Priestersprüche dazu. Mit ihnen kann man kurzzeitig die Eigenschaften der magischen Karte verbessern. Leider konnte Dirk bisher nur zwei der neuen Zaubersprüche entdecken. Sie lauten: OH-GOR-ROS und ZO-IR-NETA. Mit diesen Sprüchen könnt Ihr Euch auf der Karte imaginäre Wände, Fallen und Schalter anzeigen lassen. Für die Dauer des Spruchs ist allerdings die Funktion des Autoscrollings blockiert.

Auf dem ROS-Weg muß man, im Gegensatz zur Atari-Lösung, etwas anders vorgehen. Im siebten Level gibt es eine Tür hinter einer offenen Fallgrube. Vor der Fallgrube ist ein versteckter Schalter, der ein Transportfeld im Rücken der Abenteurer aktiviert. Die Abenteurer müssen sich also umdrehen und einen Pfeil in die linke obere Ecke des Feldes werfen, damit sich die Falle schließt und die Tür öffnet. *vw*

Cadaver

Carsten Mittermüller aus Allersberg hat noch ein paar Ergänzungen zur Komplettlösung von Gregor Schmid aus der *POWER PLAY* 1/91. Er bezieht sich dabei auf die Numerierung der Karten in der Lösung.

Level 1

In 46 läßt man die echte Königskrone auf die ewige Flamme fallen. Die Flamme verlöscht, und vier Dosen fallen von der Decke (klappt oft erst beim zweiten oder dritten Versuch). Die Dosen öffnet man und bekommt dafür Experience-Points. Hat man den Drachen getötet, untersucht man ihn (Fragezeichen) und bekommt dafür Gold und Experience-Points.

Level 3

In 33 gibt es noch eine andere Lösung. Man springt auf eines der Fässer und dann mit Hilfe eines Sprungtrankes auf die Spitze der Stäbe. Nun läßt man sich hineinplumpsen. Die Spinne stirbt, man nimmt sich



den Schlüssel und ißt dann den Schweinekopf. Ein paar Sekunden warten und man ist befreit.

Level 4

In den Raum, den Gregor Schmid nicht betreten konnte, gelangt man folgendermaßen: der Schlüssel befindet sich nicht in 13, sondern in 12. Über dem Bett ist dort eine Klappe in der Wand. Mit diesem Schlüssel gelangt man in die königliche Kapelle (Raum ?). Dort legt man den "Rams skull" auf den Altar und liest das Schwarze Buch (Gebete für die Kriegsgötter), das man vorher mit einem "Read language"-Spell übersetzt hat. In dem Kästchen befindet sich ein Schlüssel für die Truhe in diesem Raum. Seitlich am Altar befindet sich ein Schalter, der eine Treppe in 14 aufbaut. Die Bombe in 14 könnt Ihr Euch sparen, wenn Ihr erst den Schalter im Löwenkopf drückt, dann nach 8 geht, dort dasselbe tut und dann noch einmal den Schalter in 14 drückt. Die Bombe in 15 spart man sich, wenn man erst den rechten Hebel zieht, dann durch die Stäbe geht und den linken Hebel zieht (keinen Sack aufsammeln!).

Diese beiden eingesparten Bomben kann man nun in 16 einsetzen. Dort drückt man den Schalter in der Leuchte. Der Wandvorhang geht nach oben und man zündet die beiden Bomben. Der Weg in einen neuen Raum ist frei und ein Dämon erwartet Euch. Die Vergiftung in 13 läßt sich sehr wohl vermeiden. Man läßt einfach die Tränenflasche aus 4 auf den Schlüssel fallen. *vw*

Transworld

Hier haben wir den seltenen Fall, daß sich auch ein weibliches Wesen mit gelungenen Tips zu einem Computerspiel zu Wort meldet. Wir wollen Euch die Empfehlungen von Renate Seehase aus Hamburg nicht vorenthalten. Als großer Fan von Wirtschaftssimulationen hat sie sich mit Starbytes "Transworld" beschäftigt und schon nach zwei Tagen (!) die Höchstpunktzahl erreicht.

Bereits am ersten Tag sollte man einen Kredit in Höhe von 50000 Mark beantragen. Das Sparbuch wird geplündert und alles verfügbare Bargeld in Dollars angelegt. Zu Beginn des Spiels steht der Dollar recht günstig (so bei ca. 2 Mark). Nun begibt man sich für etwa 30 bis 50 Tage in den Urlaub. Bitte währenddessen keinerlei Aktivitäten, wie Termingeschäfte etc. annehmen. Ab und zu schaut man in der Börse nach dem Dollarkurs. Wenn dieser bei 6,5 steht, ist es Zeit zum Verkauf.

Mit dem nun vorhandenen Startkapital von ca. 280000 Mark läßt sich schon was anfangen: Ich bin am besten damit gefahren, mir zu Beginn einen Fernlaster für Stückgut (15-Tonner) zu kaufen. Ein Fernfahrer und mindestens ein Lagerarbeiter werden zusätzlich eingestellt. Büroangestellte und Mechaniker erst etwas später.

Mit dem Stückguttransporter fährt man ohne großes Risiko erst einmal Tabak oder Wein (beides meist günstig in Neapel oder Lyon). Zwischendurch sollte man die Zeit zum Reisen nutzen, um eine Stadt mit preiswerten Waren auszumachen. Es lohnt sich sehr, günstige Textilien einzukaufen!

Bevor die Woche zu Ende ist, sollten die Steuern auf "normal" eingestellt werden. Wird man wegen Steuerhinterziehung erwischt, ist die Strafe selten höher als 9000 Mark. Hat man später etwas Geld übrig, sollte man sich in der Auswertung den erfolgreichsten Computergegner ausgucken. Dessen Aktien sind für eine kurze Investition immer gut. Das Sparbuch hingegen ist nicht sehr lohnenswert, zumal man pro Tag nur 9999 Mark abheben darf.

Einmal pro Woche sollte man einen Tag Urlaub einlegen, da man sonst krank werden könnte. Werbung ist wichtig, wenn zuwenig Aufträge da sind. Die Laster müssen regelmäßig vom Mechaniker repariert werden (spätestens bei 80%). Eine Autoversicherung lohnt sich, da diese sehr billig ist (100 Mark für alle Laster) und bei einem Schaden immer zahlt.

Achtung bei Terminaufträgen: die sind nicht immer so lukrativ wie sie scheinen. Das gleiche gilt für die Sonderangebote. Gute Sonderangebote kann man mit einem schnellen Ferntransporter öfters wahrnehmen. Um zur vollen Punktzahl zu gelangen, habe ich nur vier Ferntransporter (23-Tonner), ein Lager von 200 E und viel Werbung benötigt. Zum Aufpolieren des Ansehens habe ich mein Bürohaus erweitert bzw. modernisiert und zwei Zweigstellen besessen, die ich aber wieder verkauft habe. Ganz einfach, wenn man weiß wie es geht. *vw*

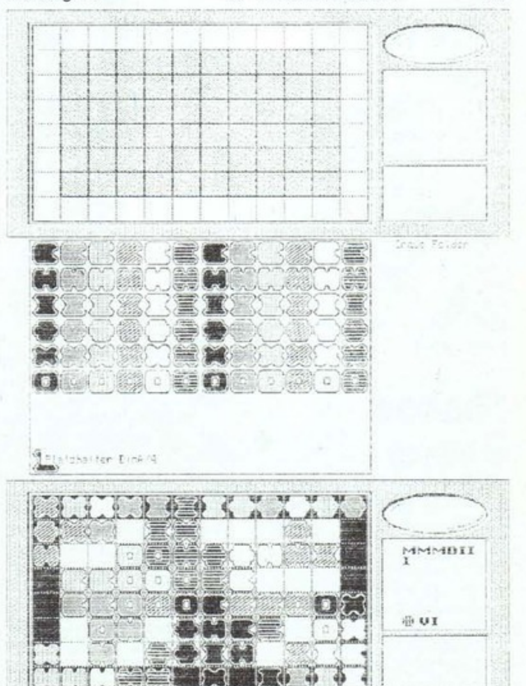
Ishido

"Ishido" ist ein prima Denkspiel und fordert das Letzte von unseren kombinatorischen Fähigkeiten. Manfred Mlitzke aus Schwalbach im Taunus hat sich Gedanken gemacht, wie man aus dem Programm ein Brettspiel machen kann. Hier seine Bastelanleitung.

Zuerst editiert man einen eigenen Steinesatz und bringt Spielbrett und Steine mit Bleistift und Lineal zu Papier. Natürlich braucht Ihr noch einen grafikfähigen Drucker. Anschließend: Aufruf der DOS-Hardcopy mit Spielbrett (leer) und Edit-Stoneset. Vergrößern/vervielfältigen über Fotokopierer.

Verwendung von Grafiksoftware: Grab-Utility/Editor (z.B. Genius DrHalo). Man grabbe die Grafiken auf Disk, lade sie in Editor (gepunktete Flächen statt schwarz), verdoppele Steinesatz (72 Stück): Ausdruck in Maßstab (Stein- entspricht Feldgröße).

Jetzt muß man nur noch das Spielfeld und die Steine auf eine feste Pappe kleben und fertig ist das Ishido-Brettspiel. Frohes Knobeln. *vw*



Wir basteln uns ein Ishido-Brettspiel

Ghosts 'n' Goblins (NES)

Patric Hecker aus Köln wählt sich seine "Ghosts 'n' Goblins"-Level seit geraumer Zeit selbst an. Er verriet uns, wie's gemacht wird: Haltet im Titelbild das Steuerkreuz nach rechts gedrückt und betätigt dabei dreimal die B-Taste. Danach drückt Ihr das Steuerkreuz kurz nach oben, danach wieder dreimal "B". Pad-Kreuz kurz nach links und wiederum dreimal die B-Taste betätigen. Abschließend wird auf dem Pad kurz nach unten gedrückt, noch einmal gefolgt von dreimal "B". Wenn Ihr jetzt "Start" drückt, erscheint der Schriftzug "Stage 1a". Den gewünschten Level dürft Ihr mit den beiden Feuertasten einstellen. *wi*

Teenage Turtles (Game Boy)

Drei weitere Bonusrunden entdeckte Daniel Decavele aus Göttingen. In den Stufen 4.2, 5.1 und 5.2 müßt Ihr einfach so weit wie möglich nach links gehen und dann springen. Schon seid Ihr in einem Bonuslevel.

Gegen Lebensenergieknappheit hat hingegen Marc Rogge aus Haan gute Medizin: Pausiert das Spiel und drückt das Steuerkreuz hintereinander in folgende Richtungen:

Oben, oben, unten, unten, links, links, rechts und schließlich die B- und die A-Taste. Ihr habt jetzt wieder volle Energie, könnt diesen Trick jedoch nur einmal pro Spiel anwenden. *wi*

Shadow Dancer (Mega Drive)

Letzte Anmerkungen zum Shinobi-Nachfolger von Kalle Hofmann aus Berlin: Wenn Ihr die Ninjas der Bonusrunden passieren laßt, ohne sie anzugreifen, erhaltet Ihr ein Extraleben. Falls Ihr in einem regulären Level auf den Shurikan-Einsatz verzichtet, gibt's zudem weitere 50000 Bonuspunkte. *wi*



Ich hoffe, Ihr habt nach den Osterfeiertagen die Freude an Suchaktionen jeder Art nicht gänzlich verloren und freut Euch über Karten und Hilfestellungen für die Jagd nach Extra- und Bonusgegenständen. Vor allem Fans des italienisch-japanischen Vorzeigeabenteurers Mario werden diesmal gut bedient: Neben ein paar Anmerkungen zum Game-Boy-Hit "Super Mario Land" widmen wir einen ganzen "Tip des Monats" (nach wie vor mit 500 Mark dotiert) dem Prachtmodul "Super Mario World".

Aber keine Angst, auch Sega- und PC-Engine-Besitzer dürfen wieder auf Rat und Tat durch unsere grünen Seiten hoffen. Aber das lest Ihr am besten selber. Viel Spaß beim Knobeln und Suchen wünscht Euch

Winnie



Super Mario World (Super Famicon)

Tobias Reich aus München stattete "Super Mario World" auf dem Super Famicon einen Besuch ab, um mit dieser Komplettlösung nun zurückzukehren. Habt Ihr Euch mit der komplexen Steuerung schwimmend, fliegend und laufend angefreundet, dürfte es dank des folgenden Textes für echte Mario-Freunde keine Probleme mehr geben. Die ersten drei Punkte des japanischen Menüs, das direkt nach Einschalten der Konsole auftaucht, bezeichnen übrigens die drei Spielstände die maximal abgespeichert werden können. Abspeichern könnt Ihr über ein zweites Menü, das während des Spiels des öfteren auftaucht. Mit dem oberen Punkt wird gespeichert, mit dem unteren einfach weitergespielt.

Eine kleine Anmerkung zu den Karten: Wird im Text von "regulären" oder "normalen" Abschnitten gesprochen, sind diese auf den Karten mit ihrer Nummer und einem "a" gekennzeichnet, Geheimabschnitten u.ä. ist ein "b" angefügt. Ein "A" steht für ein Ausrufezeichen, ein "R" für eine Röhre, das "G" für die Geisterhäuser, das "S" für den jeweiligen Startpunkt und das "X" für den Ad-Astra-Teleporter. Weiße Wege stellen (im Gegensatz zu schwarzen) immer Geheimgänge dar. Am besten laßt Ihr, während Ihr den Tip lest, Euren Zeigefinger auf der entsprechenden Karte mitwandern.

Der erste Abschnitt des ersten Levels ist für Mario-Profis reine Routine. Den geschenkten Drachen solltet Ihr natürlich möglichst lange behalten. Im zweiten (ebenfalls noch einfachen) Abschnitt bekommen drachenlose Marios Ersatz. Alle anderen dürfen sich über ein Extraleben freuen.

Im dritten Abschnitt vermeidet man am besten jegliche Schwimmübungen. Achtung: Die Inseln sinken schnell ab. Der Abschnitt links neben dem Start (das große gelbe Ausrufezeichen) dürfte auch kein Problem darstellen. Es beinhaltet eine Bonushöhle und ein Ausrufezeichen, das (durch Draufspringen) alle gelbumrandeten Felder mit einem Stein füllt. So werden in Marios Welt Brükken gebaut. Im Turm findet man das erste Drachenei: Der erste Level ist eine Kletterpartie, bei der man nur auf die Monster auf der eigenen Seite achten muß. "Rückseitige" Monster tötet man einfach mit der x- oder y-Taste, sobald sie sich hinter einem befinden. Der zweite Level ist durch die herunterschnellenden Steinpfosten recht gemein, mit etwas Übung jedoch zu meistern. Beim Endgegner als erster von der Leiste zu rutschen ist fatal. Springt, sobald er sich unter Euch befindet, mittels des normalen Sprungs immer und immer wieder auf ihn.

Aus fünf sofort zugänglichen und drei unzugänglichen (Geheim-)Abschnitten besteht der zweite Hauptlevel von Marios Welt. Es gibt zwei Geheimwege, einen Turm und zwei Geisterhäuser. Der Startabschnitt ist einfach und besitzt einen Bonusraum, in dem man ein wenig fliegen üben darf. Probiert unbedingt alle Röhren aus. Wahlweise darf man jetzt, um weiterzukommen, den Abschnitt ein zweites Mal durchspielen, oder aber man fliegt kurz vor Ende nach oben, schnappt sich den Schlüssel und berührt damit das Schlüsselloch. Damit gelangt man in einen der Geheimabschnitte (1b). Spielt man diesen durch (z.B. um mittels Pow-Block den Schlüssel für das Geisterhaus 2b zu bekommen), gelangt man zum nächsten regulären Abschnitt. Achtung: Grundsätzlich sind die vier regulären Passagen wesentlich einfacher als die beiden geheimen. Mit dem Schlüssel geht's dann ab ins Geisterhaus. Wer den Ausgang nicht findet, sollte den Pow-Block im zweiten Teil des Hauses suchen. Jetzt bis zu einer Plattform, auf der fünf Münzen liegen, zurückgehen. Nehmt diese, wendet den Pow-Block an (draufspringen) und wandert durch die blaue Tür heraus. Der folgende Abschnitt (3b) ist wieder einfach, so daß Ihr wahrscheinlich schnell zum Turm kommt, wo Ihr auch das zweite Drachenei findet. Der Turm selbst besteht wieder aus mehreren, leider nicht ganz einfachen Abschnitten.

Dem Endgegner springt Ihr am besten einmal flink aufs Haupt, wenn er auf Euch zu-

läuft. Er wird seinen Weg ungerührt fortsetzen. Begebt Euch jetzt nach rechts und rennt, sobald der Bösewicht ungefähr die Mitte der Decke erreicht hat, schnell nach links. Er fliegt hinunter, und Ihr könnt das Spielchen von vorne beginnen. Nach dem dritten Mal ist der Weg in die dritte Stage frei. Dort müssen mindestens fünf (von insgesamt acht) Abschnitte und ein Turm bewältigt werden. Zwei Geheimgänge wird man ebenfalls vorfinden: Der eine führt zu einem Ausrufezeichen, der andere zu drei geheimen Abschnitten und einem zweiten Turm.

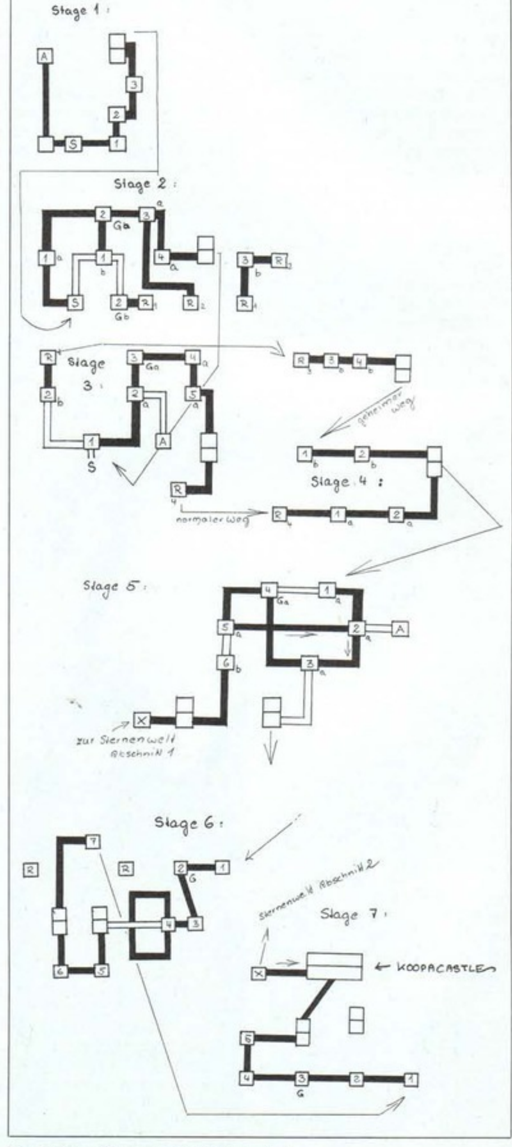
Der erste reguläre Abschnitt ist kein Problem. Im zweiten sollte man den Geheimgang zum Ausrufezeichen benutzen: Man steigt direkt an der Stelle unter dem Stein mit Bonussymbol aus dem Wasser. Jetzt nach oben und weiter nach links, wo man den Pow-Block aufsammelt. Wendet diesen an, wenn es nicht mehr weitergeht. Überspringt den folgenden Abgrund und werft Euch in den nächsten, wo Ihr einen Schlüssel mit Schlüsselloch findet.

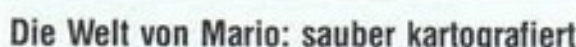


Mit dieser Lösung schafft Ihr's bis zum Endbild

Hier geht's zum roten Ausrufezeichen. Beendet danach den zweiten Abschnitt ganz normal, und ab geht's in Geisterhaus. Merke: Das Geheimnis aller Geisterhäuser liegt im Pow-Block. Die beiden folgenden Abschnitte und der Turm sind ebenfalls zu schaffen. Wenn Ihr Euch unter dem Beschuß der Zauberer duckt, könnt Ihr nicht getroffen werden. Beim Endgegner solltet Ihr nur auf den orangen Gegner zielen. Ihn müßt Ihr dreimal treffen, die anderen sind Nieten. Die Stage 4 steht Euch nun offen, Ihr hättet jedoch einen anderen (geheimen) Weg gehen können. Solltet Ihr diesen bevorzugen, begebt Ihr Euch einfach wie oben beschrieben zum roten Ausrufezeichen. Danach besucht Ihr ein zweites Mal den ersten Abschnitt der Stage 3. Hier findet Ihr nun eine rote Treppe, die Euch den Weg zum Schlüssel weist. Leider sind die drei folgenden Geheimabschnitte (2b bis 4b) recht schwer; der Turm selbst gehört zu den schwierigsten Passagen des ganzen Spiels! Die Endgegner besiegt man, indem man zuerst zwei tötet (von unten an die Plattform springen), den dritten ebenfalls besiegt, auf dessen Plattform springt und von dort aus den vierten Gegner tötet. Die vierte Stage gibt's genaugenommen gleich zweimal: Ist man durch den geheimen Weg hierhergekommen, muß man zwei recht schwierige Abschnitte (1b, 2b) überleben. Der "reguläre" Weg führt dafür auf etwas sicheres Terrain (ebenfalls zwei Abschnitte). Der Turm ist recht einfach, der Endgegner ist jedoch nur verwundbar, wenn er gerade Feuer speit. Dann solltet Ihr (dreimal) auf seinen Kopf springen. Stage 5 läßt sich ebenfalls auf zwei Arten durchqueren. Wählt man die längere Tour mit fünf Abschnitten, kann man die gesamten Stages 5 und 6 überspringen. Geht man den regulären Weg, sollte man im zweiten Abschnitt einen Geheimgang benutzen. Diesen findet man, wenn Ihr kurz vor dem Ende des Abschnitts kehrt macht und am Boden entlang geht. Man gelangt zu einer Wand, durch die man einfach hindurchspazieren kann. Spielt das (blaue) Ausrufezeichen sowie danach den gesamten zweiten Abschnitt ein zweites Mal durch, und Ihr kommt in den dritten. Diesen braucht Ihr nicht normal durchzuspielen. Versucht vielmehr schnell den Turmschlüssel zu finden, der in einer Röhre versteckt ist. Turm und Endgegner sind mittelschwer; letzterer entspricht weitgehend dem Obermotz des ersten Levels, nur daß diesmal der Raum ständig kleiner wird. Nun zum oben angesprochenen "anderen Weg", auf dem Ihr das blaue Ausrufezeichen eben-

falls nicht vergessen solltet. Begebt Euch in den ersten Abschnitt, und holt Euch das P-Extra, das Ihr etwa in der Mitte des Levels nach der Brücke aus Baumstämmen findet. Fliegt damit unter der Brücke hindurch zurück, bis Ihr auf den Schlüssel stoßt. Damit marschiert Ihr dann in das Geisterhaus (4a), wo Ihr eine blaue Tür am Ende des zweiten Teilabschnittes findet. Die Lösung steckt wiedereinmal im Pow-Block. Spielt den folgenden Abschnitt 5a normal durch, und Ihr gelangt in den Abschnitt 2a. Hier findet Ihr jedoch eine blaue Röhre, die in der Luft hängt. Gutes Sprungtraining vorausgesetzt, gelangt Ihr in Abschnitt 6a und in einen





Die Welt von Mario: sauber kartografiert

Turm, der relativ leicht zu überleben ist. Den Endgegner kennt man bereits aus Stage 3. Besiegt Ihr ihn, ist der Weg zum Sternenteleporter frei. Mehr dazu am Ende der Lösung.

(Stage 5 kann übrigens noch auf zig anderen Wegkombinationen durchhüpft und durchlaufen werden.)

Für den sechsten Level (sieben Abschnitte und zwei Türme) gibt es nur einen Lösungsweg. Vom ersten Abschnitt gelangt man in ein Geisterhaus, das es wirklich in sich hat. Tip: Benutzt die Geister als Treppenstufen. Der folgende Abschnitt (3) entzieht sich Tobias Beschreibung, da er sein Aussehen von Mal zu Mal verändert.

Gegen Ende des vierten Teilabschnittes solltet Ihr in der Lage sein, zu fliegen, um die erste Endstange zu "übergehen". Fliegt nach oben rechts, und Ihr gelangt zu einer zweiten Endstange, die Ihr "benutzen" solltet. Ohne Flugfähigkeit landet man durch die erste Endstange leider in einer Sackgasse. Der folgende Turm ist für Könner kein Problem. Die Abschnitte 5 und 6 sind dafür wieder relativ schwer, weisen jedoch keine Besonderheiten auf. Der Endturm und das Endmonster schließlich sind wirklich ultimativ harte Brocken. Viel Glück!

Wer's überlebt, kommt zum versunkenen Geisterschiff (7), wo sich der Schwierigkeitsgrad noch einmal gehörig steigert. Vor allem im zweiten Teil des Schiffs solltet Ihr Euch immer in der Mitte halten. Danach wartet der finale Level 7 auf Euch, Tobias beeilt sich jedoch darauf hinzuweisen, daß es ihm bis heute verborgen blieb, wie man zu den Röhren des sechsten Levels gelangt. Für Tips seitens der Leserschaft wäre er sehr dankbar.

Vorausbemerkung zum siebten Level: Wer den Sternenteleporter in Stage 5 benutzt hat, spart sich den mühseligen Weg durch fünf Abschnitte und einen Turm und landet direkt vor den Toren von Koopacastle. Alle anderen sollten im ersten Abschnitt darauf achten, in diesem riesigen Labyrinth nicht die Orientierung zu verlieren. Auf die großen Maulwürfe dürft Ihr übrigens ohne Bedenken draufspringen. Weiterhin gilt es, auf die Zeit zu achten. Nach dem zweiten Abschnitt gelangt Ihr in ein Geisterhaus (3). Ihr müßt im zweiten Teil des Hauses den Pow-Block, der über Euch steht, anwenden und schnell nach rechts rennen. Unter den vielen Türen ist die vorletzte die richtige! Viel Glück und Beeilung! Im vierten Abschnitt solltet Ihr ebenfalls fix sein und auf die Countdown-Zahlen auf den Plattformen achten. Bei Null stürzt die Plattform in die Tiefe. Ansonsten ist dieser Abschnitt eher einfach. Im fünften Abschnitt braucht man vor allem Glück. Gebt außerdem auf die Rugbyspieler acht. Im Turm laßt Ihr Euch von den braunen Steinen ins Loch mitnehmen. Unten wartet ein hilfreicher Zwischenkontrollpunkt, obwohl der Endgegner wiederum recht einfach ist.

Wenden wir uns nun noch der Sternenwelt zu: Eine Karte existiert leider nicht. Steigt man aus Stage 5 zu den Sternen, gelangt man in einen Abschnitt; jeder weitere ist nur durch das Finden eines Schlüssels zu erreichen. Tobias beschränkt sich darauf, nur den Fundort des ersten Schlüssels zu beschreiben, da der so "freigegebene" Stern direkt zum Koopacastle führt. Die restlichen Sterne sind Sackgassen und somit reine Zeit- und Nervenverschwendung. Um den ersten Schlüssel zu finden, muß man fliegen können. Den Drachen, den man schon bald findet, sollte man festhalten (Taste y gedrückt halten) und mit ungefähr fünf Gegnern füttern. Nun ist er ausgewachsen und als Reittier vortrefflich zu gebrauchen. Jetzt spielt Ihr Euch bis zu der Stelle heran, an der zwei grüne Röhren zwei Schildkröten einsperren. Den eventuell noch vorhandenen Drachen stellt man ab (Taste A), zerstört ebenfalls mit Taste A eine der Schildkröten und springt zweimal (mittels B-Taste) auf die andere. Jetzt könnt Ihr Euch den Panzer schnappen (y-Taste gedrückt halten) und Euch rechts der Röhren vor den Abgrund. Laßt Euch hinunterfallen und haltet sofort die B-Taste gedrückt (y-Taste nicht loslassen!). Da Ihr fliegen könnt, schwebt Ihr nun nach links, wo Ihr ein Fragezeichen findet. Laßt den Schildkrötenpanzer dagegenrutschen, und der gewünschte Schlüssel kommt zum Vorschein. Da die Schlüssel der andern Sterne ähnlich gut versteckt sind, solltet Ihr Euch die Mühe sparen.

Das Finale: Zutritt zum Koopacastle hat man durch mehre-

re Türen, die zweite ist jedoch als einzige bedenkenlos zu empfehlen. Der Abschnitt direkt dahinter ist extrem einfach. Er führt zu vier weiteren Türen. Die zweite Tür (mit der Nummer 6) ist auch hier die klügste Wahl. Der Level dahinter ist leider etwas knackiger als der vorangegangene. Für den dunklen Gang danach gibt es rechts einen Lichtschalter, der den Abschnitt recht einfach werden läßt. Hat man die drei Stufen geschafft, steht man (endlich) dem Koopa-König gegenüber. Die beiden Monster, die dieser Finsterling in regelmäßigen Abständen auf einen losläßt, nimmt man am besten, um sie auf den König zurückzuwerfen. Gut zielen! Haltet Ihr durch, ist die erste Kampfrunde nach einiger Zeit geschafft. Den Feuerbällen, die nun herabprasseln, solltet Ihr natürlich ausweichen. Dafür gibt's dann einen Ersatzpilz, und der König kehrt für ein weiteres Duell zurück. Bleibt in Bewegung bzw. lauft immer hin und her, da Euch der Bösewicht verfolgt. Die beiden Steinkugeln überspringt Ihr, die beiden Monster schleudert Ihr auf den König zurück. Das Spielchen setzt Ihr fort, bis sich der Obermotz wieder zurückzieht. Den Feuerbällen ausweichen und den Ersatzpilz einsacken. Nun die dritte und letzte Runde: Kommt nicht unter den Propeller und werft alle Monster auf bekannte Weise zurück. Irgendwann gibt dann auch der böseste Endgegner den Geist auf...

Viel Spaß beim Nachspielen und beim Betrachten des grandios langen Nachspanns! *wi*

Galaga '88 (PC-Engine)

Für viele Engine-Besitzer ist dieser Baller-Oldie noch lange nicht vom Tisch. Bert Engelhaupt aus Chur versorgt die "Galaga '88"-Veteranen mit heißen Extras. Im Titelbild (Galaga-'88-Schriftzug) drückt Ihr gleichzeitig das Steuerkreuz nach oben und Run. Wenn Ihr jetzt zur Wahl des Raumschiffes schreitet, habt Ihr es nicht mehr mit einem blauen, sondern mit einem roten Container zu tun. Wählt damit das Einer-Raumschiff und startet das Spiel mit Run. Jetzt vernichtet Ihr alle Gegner der ersten Runde bis auf einen. Laßt diesen noch eine Weile herumschwirren und -zittern und schießt dann auch ihn ab. Er hinterläßt einen Container für Euch, der Euch flugs in ein 3er Raumschiff verwandelt! Doch das ist noch nicht alles: In so gut wie jeder Aufstellung erhaltet Ihr nun einen Unverwundbarkeitscontainer. In Stage 15 gibt's ein waschechtes Speed-Up im rosaroten Container, in Stage 20 ein Extra-Raumer im grünen Behälter. Schließlich werdet Ihr mittels eines roten Containers in Stage 25 noch einmal zum 3er Raumschiff. *wi*

Battle Ping Pong (Game Boy)

Hat man "Continue" angewählt, kann man bei "Battle Ping Pong" folgende Paßwörter von Daniel Lamminger aus Bad Sassendorf eingeben:

Level	Code	Land
2	7822	Korea
3	6524	Kanada
4	1604	Japan
5	0781	UdSSR
6	5802	USA
7	8731	Schweden
8	0511	China

wi

Puzznic (Game Boy)

Der 47. Level von "Puzznic" ist so knifflig, daß selbst erfahrene Game-Boy-Knobler an einen Programmfehler dachten. Michael Schievenbusch aus Düsseldorf knackte die Rätselnuß. Hier seine Lösung: *wi*

Ausgangssituation	A B C C A X BABA X XXXX X X
Das mittlere B nach links ziehen, das A darunter nach rechts (zwei A verschwinden).	A C CB X BAB X XXXX X X
Das obere A zweimal nach rechts.	C CBA X BAB X XXXX X X
Jetzt kommt der Trick. Das rechte B eins weiter nach rechts. MIT DEM FINGER AUF DEM KNOPF BLEIBEN.	C CBA X BA B X XXXX X X
Nachdem das A gefallen ist, sich die beiden A vernichtet haben, aber bevor das B herunterfällt, das B wieder zurückschieben.	C CB X B B X XXXX X X
Der Rest ist kein Problem.	C X C X XXXX X X

Puzznic, 47 Level: des Rätsels Lösung

Castlevania (Game Boy)

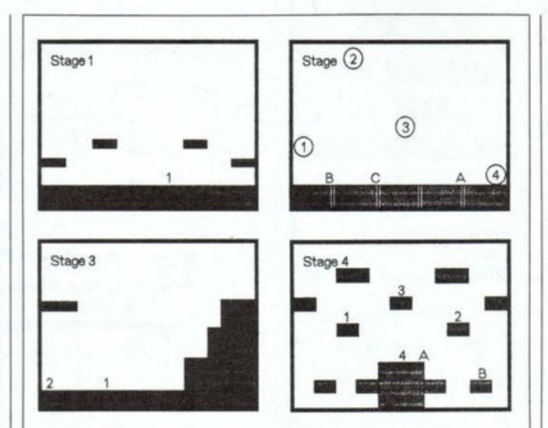
Die definitiv letzten Tips für die Game-Boy-Version von "Castlevania" kommen von Ulrich Wagner aus München. Er verrät Euch seine Taktiken für alle Endgegner.

Stage 1: Einfach an Punkt 1 nach oben springen und zuschlagen. Falls das Monster nach oben blickt, müßt Ihr Euch ducken und draufhalten.

Stage 2: Bleibt mit dem Feuerball am Punkt A stehen und vernichtet alle Monster, die Euch von den Punkten 1, 3 und 4 aus angreifen, noch von den "Startlöchern" aus. Die Gegner aus der Öffnung 2 schießt Ihr am besten ab, kurz bevor sie den Boden erreichen. Falls Ihr keinen Feuerball besitzt, postiert Ihr Euch an Punkt C. Nun sind alle Feinde, bis auf die der dritten Öffnung, in Reichweite. Um diese zu treffen, begebt Ihr Euch nach Punkt B.

Stage 3: Auf Punkt 1 trefft Ihr den Dämonen zum ersten Mal. Sobald er kreischt (er hat Euch dann anvisiert), müßt Ihr zu Punkt 2 laufen und von dort nochmals angreifen. Falls notwendig, noch mal anvisieren lassen, ausweichen und wieder zuschlagen. Wer hier ein Leben verliert, kann übrigens zurück in die Geheimkammer und es sich wieder zurückholen.

Stage 4: Wenn der Graf bei 1 oder 4 angekommen ist, könnt Ihr am Punkt A seinen Kugeln ausweichen und zwischendurch zuschlagen. Befindet er sich an Position 3 und 4, verharrt Ihr bei B und nehmt den Grafen gegebenenfalls unter Beschuß. Das Spielchen wiederholt Ihr bis zur Explosion des Obermotzes. Noch während dieser Explosion lauft Ihr zu Punkt 1 und dreht Euer Simon-Spite nach rechts. Kommt Euch die Fledermaus entgegen, müßt Ihr frühzeitig (sonst erwischt Euch eine seiner Schwingen) springen und zuschlagen. Kleine Fledermäuse laßt Ihr einfach vorbeiflattern. Laßt Euch nur in äußersten Notfällen nach links unten fallen. Ducken ist zu keinem Zeitpunkt notwendig. *wi*



Vier Endgegnerduelle werden anschaulich erklärt

Cyberball (Mega Drive)

Peter Kießler aus Lennestadt wies uns auf zwei fehlerhafte "Cyberball"-Paßwörter in *POWER PLAY 1/90* und im Spiele-Sonderheft hin. Die "Gewonnen!"-Slideshow sieht man mit U2BB GXV6 IB7L, mit 2ZBB L72B LHTI beginnt man gleich als Tabellenführer in den Playoffs. *wi*

GOONIES II

Plan von der Back-Seite

Back Side

Plan von der Front-Seite

GOONIES II

Front Side

START

ANNIE!



Goonies II (NES)

Karten zum ältlichen "Goonies II" erhielten wir von Manfred Schneuwly aus Kerzess in der Schweiz. Seine Legende:

x Tür
x1 Energie, Schlüssel
x3 Frau fragt:
x4 Fire Box
x5 Goonie
x6 Goonie
x7 Taucheranzug
x8 Regenmantel
x9 Jump-Schuhe
x10 Leiter, Bomb Box
x11 Goonie
x12 Fire Box
x13 Annie
x14 Helm
x15 Fire Box
x16 Schlüssel
x17 Goonie
x19 Fire Box
x21 kugelsichere Weste
7 Bumerang, Brille
14 Turbo-Schuhe
17 Goonie

Super Monaco GP (Mega Drive)

Kleiner Gag von Ken Takeda zum Abschluß unserer Videospieltips: Wenn Ihr das nächste Mal als Sieger ein Regenrennen (Wet Conditions) beendet, solltet Ihr beim Überfahren der Ziellinie alle drei Feuerknöpfe gleichzeitig gedrückt halten. *wi*

Super Mario Land (Game Boy)

Zusätzlich zu diversen Mario-Tips in den letzten Ausgaben ließen uns Thomas Schmidt aus Ditzingen sowie Peter Polak und Martin Wodok ("Von Welt 1 — 1 bis Welt 2 — 3 kann man bei guten Bedingungen 33 Leben bekommen") aus München noch einige superpräzise Karten zukommen. Thomas' Tips: Springt grundsätzlich alle zerstörbaren Steine (auf den Karten als "Rahmen" dargestellt) an, um auch wirklich kein Extra und keine Münze zurückzulassen. Sobald sie zum Felsen (als schwarze Steine dargestellt) geworden sind, könnt Ihr davon ablassen. Betretet alle Röhren, auch wenn sie eine Pflanze oder einen Torbedowerfer enthalten.

Auch die Fragezeichen sollten selbst in ungünstigsten Situationen von Euch angesprungen werden. *wi*

Level 1 – 3, 1. Bonushöhle: 2. Reihe von unten, 1. ▢ von links enthält Pilz/ Blume

Level 1 – 1: Extra – Mario

Level 1 – 3:

L = Löwe
Beim Pfeil 2-mal springen, dann erscheint ein Aufzug

Level 2 – 1:

Der Stein, auf den der Pfeil zeigt, ist unsichtbar und enthält Extra.

Level 2 – 1, 1. Bonushöhle:

Zuerst durch Stelle des oberen Pfeils gehen, um obere Münzen zu bekommen. Dann bei unterem Pfeil springen.

Level 2 – 1/2. Bonushöhle:

Einer der beiden Steine über dem Pfeil erscheint bei Sprung.

Level 3 – 1:

Beim X warten, bis geflügelter Stein zerstört ist. In einem Bild kann beim Pfeil ein Herz erzeugt werden

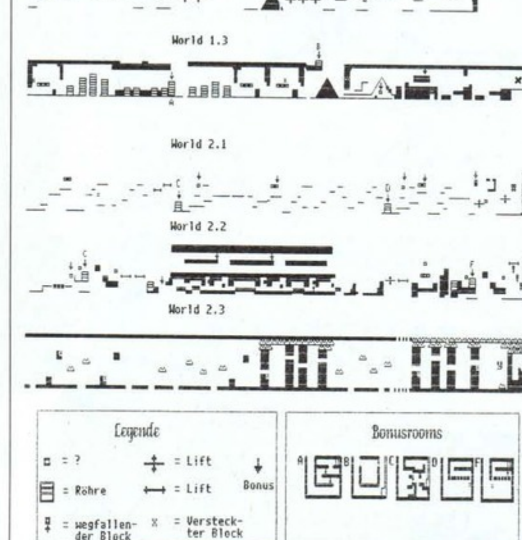
Level 3 – 2:

Beim Pfeil zweimal springen, dann erscheint ein Aufzug.

Level 3 – 3:

Der einzelne Stein erscheint erst nach Sprung.

Level 4 – 1: 1. Röhre links, rein und nach rechts drücken
Level 4 – 2: Beim 1. Torpedowerfer rein und nach rechts drücken




Studiert die Karten genau, falls Ihr immer noch Probleme im "Super Mario Land" habt

Dragon Wars Clue Book

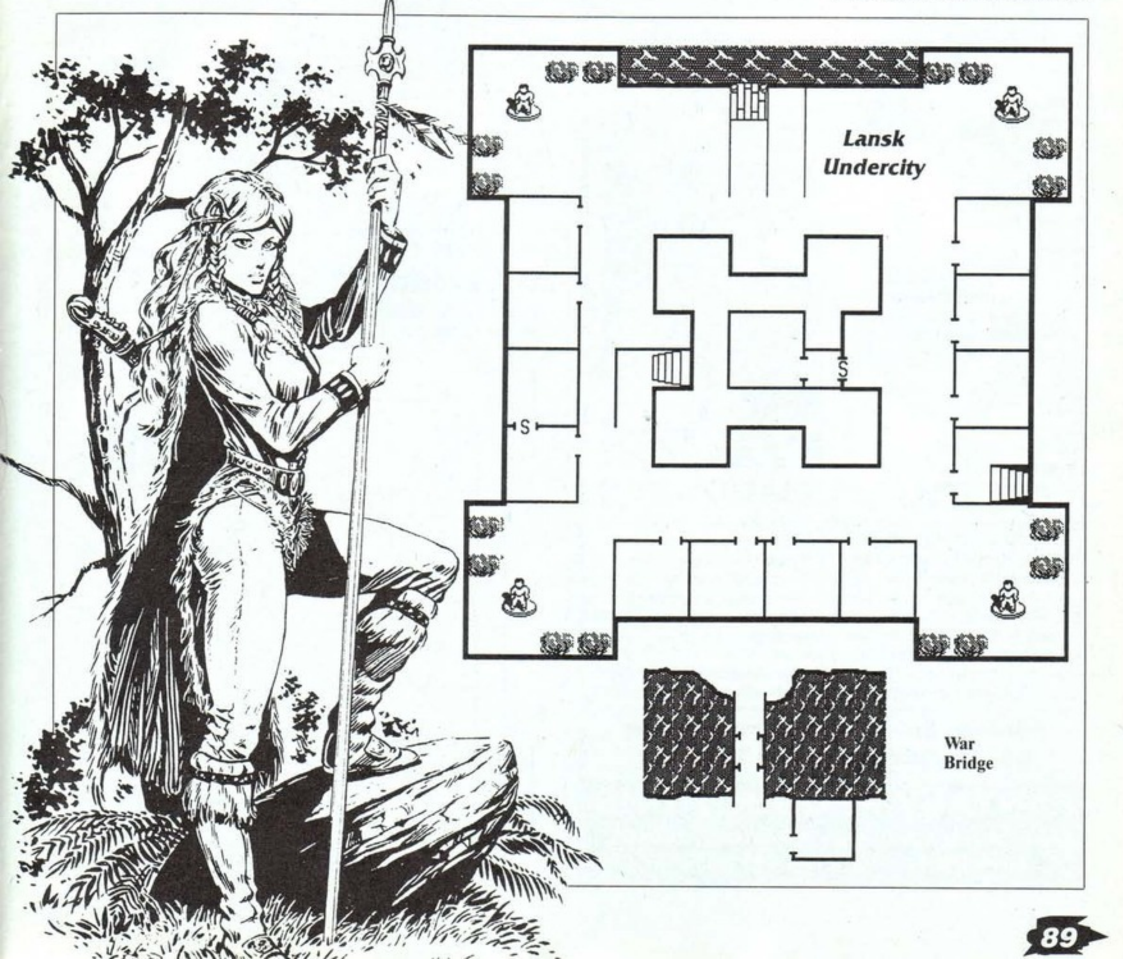
Finstere Monster und Bürokraten warten auf Euch in der neusten Folge der Dragon-Wars-Clue-Book-Serie. Paßt auf, das Euch nicht der böse Drache erwischt.

Teil 4

Und weiter führen wir Verlorenen die Abenteurer durch die finsteren Länder des Rollenspiels **Dragon Wars**. Schon so manche Abenteurergruppe mußte hier frühzeitig ins Gras beißen, weil sie nicht die richtige Antwort am richtigen Platz parat hatte. Dieses Clue Book hilft allen, die sich auf Oceana verlaufen haben, an einer Stelle partout nicht weiterkommen oder sich an einem fiesen Ork die Zähne ausbeißen. In dieser Ausgabe gibt's einen Reiseführer durch die Bürokratenstadt Lansk, die Stadt des "Yellow Mud Toad", und wir nehmen das magische Labor von Lanac'toor etwas genauer unter die Lupe. Ebenfalls besucht haben wir ein Schmugglernest. Für alle, die schon am Verzweifeln waren, gibt's heute die versprochenen restlichen Monster aus "Might & Magic II". *mh/vw*

Schwer bewachte Brücke

Die Soldaten, die an der Brücke stationiert sind, die Lansk mit der Insel der Sonne verbindet, verdienen nicht schlecht am Krieg. Reisende sind gezwungen, hier eine schamlos hohe Gebühr zu bezahlen, die unter dem Deckmantel der Zollinspektion verlangt wird — in Wahrheit ist dies reiner Straßenraub. Beim ersten Mal werdet Ihr wohl keine andere Wahl haben, als zu zahlen. Später, wenn Eure Gruppe stärker geworden ist, tut Ihr gut daran, diese Saftsäcke mit Stahl zu bezahlen.



Es ist ebenso möglich, diese Dummköpfe mit einigen Skills auszutricksen.

Das Gebäude im Süden ist eine Baracke, die voller schlafender Soldaten ist. Die schlafende Wache neben der Tür hat einen wichtigen Schlüssel in der Tasche. Ein Charakter mit schnellen Fingern könnte diesen Schlüssel stehlen. Benutzt den Schlüssel für die Truhe, die Ihr in der Baracke findet.

Im Norden ist ein Zollhaus, in dem ein gelangweilter Bürokrat aus Lansk sitzt. Der Knabe ist ein richtiger Langeweiler vom Dienst, aber er ist noch eher ein "echter Abenteurer" als die Plastik-Clowns, die Ihr in Lansk treffen werdet. Er meint, was er sagt, wenn er damit droht, Euch die Wachen auf den Hals zu hetzen. Solltet Ihr die Wachen erledigen, seid gewarnt. Der Schatz, der sich hier befindet, wird immer noch beschützt. — Clopin

Lansk

Alles was sich auf dieser Etage der Stadt befindet, ist purer Unsinn. Findet die Korruptionsabteilung, benutzt Eure bürokratischen Fähigkeiten und bezahlt dem Mann mindestens 500 Goldstücke. Dann trefft uns in der unteren Stadt. Die Party hat gerade erst angefangen!! — eine wilde Frau

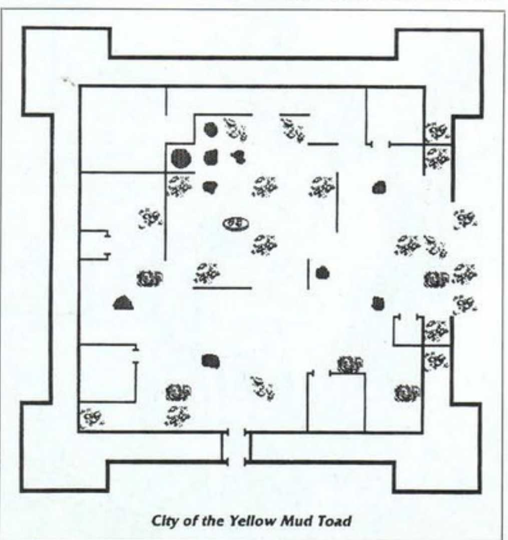
Lansk Undercity

Während die Oberflächenstadt von Lansk starr und konservativ ist, ist der unterirdische Bereich eine weit offene Stadt der Parties. Die Gesetze der Stadt verlangen, daß Ihr Eure Waffen stecken lassen sollt und Gewalt in den Straßen zu vermeiden habt. Die Erfahrung zeigt jedoch, daß dies unmöglich ist. Besucht die untere Stadt von Lansk auf eigenes Risiko und seid auf der Hut vor den wilden Frauen!

Die normale Bandbreite an Serviceleistungen wird hier unten angeboten: Waffenschmieden, Rüstungshändler und Heiler. Ihr werdet außerdem das Ministerium für Papierarbeiten finden, das Dokumente verkauft (inklusive Tickets für die Fähre zur Königsinsel, die immer an den nördlichen Docks ablegt).

Nur unter uns: Es gibt einen geheimen Magieladen, der in Lansk versteckt ist. Es dürfte nicht zu schwierig sein, ihn zu finden, wenn Ihr ein wenig in der Gegend herumschnüffelt. Die Geschäftsleitung verkauft ein paar nützliche Zauberspruchrollen und sogar Dragonstones.

Besucht die Statuen in den vier Ecken der Stadt. Ihr könnt hier etwas über die Religion und die Geschichte Oceanas erfahren. Macht doch noch einen Streifzug zu dem Drachen von Lansk. Der Drachenkäfig ist im Zentrum von der Unterstadt. Normalerweise ist der Zugang für die Öffentlichkeit gesperrt, aber mit ein wenig Entschlossenheit könnt Ihr Euch Zugang verschaffen. Der



City of the Yellow Mud Toad

Monster List

Name	HP	AC	Undead	SP	BT	MR	# Attacks /Damage
Hatchet Man	200	25	N	N	Y	N	5/32
Hermit	30	9	N	N	Y	N	1/15
High Priest	1000	32	N	Y	N	Y	4/30
Hill Giant	120	17	N	N	N	N	2/70
Holy Man	100	20	N	Y	N	Y	2/15
Holy Warrior	1000	80	N	N	N	Y	12/60
Horned Fiend	80	18	N	Y	Y	Y	3/20
Hunchback	35	3	N	N	N	N	2/12
Hungry Plant	10	4	N	N	Y	Y	1/15
Hypnobeetle	20	8	N	Y	Y	N	2/10
Illusionist	45	11	N	Y	Y	Y	1/10
Inept Wizard	2	2	N	Y	N	N	1/6
Insect Plague	35	5	N	Y	N	N	16/2
Iron Wizard	80	21	N	Y	N	N	2/30
Jouster	500	50	N	N	N	Y	4/80
Juggler	20	4	N	Y	N	Y	3/6
Kensai	500	40	N	N	N	N	8/32
Killer Bees	40	9	N	Y	Y	N	16/4
Killer Cadaver	30	6	Y	Y	Y	N	2/6
Killer Canine	50	13	N	N	N	N	2/50
Killer Cobra	50	10	N	N	Y	N	1/80
Kobold	8	6	N	N	N	N	2/6
Kobold Captain	28	8	N	N	N	N	2/10
Leper	40	5	N	N	Y	N	1/10
Leprechaun	40	28	N	Y	Y	Y	1/20
Lich Lord	2000	60	Y	Y	Y	Y	4/50
Lightning Bugs	80	19	N	Y	N	N	10/10
Living Dead	180	50	Y	Y	Y	Y	4/70
Lost Soul	80	18	Y	Y	Y	Y	2/25
Lucky Dog	70	20	N	Y	Y	Y	2/32
Mad Peasant	60	13	N	Y	N	N	2/30
Magic Serpent	800	40	N	Y	N	Y	2/120
Man-at-Arms	20	9	N	N	N	N	1/16
Mandagual	100	40	N	N	Y	N	4/25
Master Ninja	1000	60	N	N	Y	Y	12/40
Master Robber	1000	40	N	Y	Y	Y	8/40
Mega Dragon	64000	250	N	Y	Y	Y	16/250
Mega Troll	2500	50	N	N	N	Y	8/170
Melting Man	130	22	N	N	Y	N	3/30
Merchant	6	3	N	N	N	N	1/8
Mini Rex	10	6	N	N	N	N	1/12
Minor Demon	50	13	N	Y	N	Y	2/20
Minor Devil	60	16	N	Y	N	Y	2/40
Minotaur	150	35	N	Y	Y	Y	2/80
Mist Rider	350	50	N	Y	N	Y	8/30
Mist Warrior	350	30	N	Y	N	Y	6/60
Monster Masher	500	40	N	Y	Y	N	6/60
Mountain Man	90	11	N	N	N	N	3/23
Mounted Patrol	70	22	N	N	N	N	4/25
Mugger	10	6	N	N	Y	N	2/6
Mummy	150	11	Y	N	Y	Y	2/50
Mutant	70	16	N	Y	N	Y	2/30
Mutant Fish	6	6	N	N	Y	N	1/12
Mutant Swine	50	8	N	N	N	N	2/15
Mystic Clown	100	16	N	Y	Y	Y	3/30
Nasty Witch	38	7	N	Y	N	Y	2/12
Necromancer	60	13	N	Y	N	Y	1/15
Neophyte Thief	14	6	N	N	Y	N	1/6
Night Stalker	60	14	Y	N	Y	N	2/30
Ninja	35	15	N	N	Y	Y	3/12
Old Miser	1	4	N	Y	N	N	1/4
Ooze Warrior	350	22	N	Y	Y	N	3/70
Orb Guardian	300	32	N	N	Y	Y	6/100
Orc	20	6	N	N	N	N	1/15
Orc God	50000	40	N	N	N	N	4/200
Paladin	120	24	N	N	N	Y	5/30
Pegasus	120	26	N	N	N	Y	3/40
Phantasm	12	7	Y	N	N	N	1/20
Phantom	64	19	Y	Y	Y	Y	2/30
Phase Spirit	200	60	Y	Y	Y	Y	4/40
Pixie	90	20	N	Y	Y	Y	2/30
Plant Golem	250	30	N	N	N	Y	2/60
Poltergeist	8	6	Y	N	N	Y	3/4
Priest	100	20	N	Y	N	N	2/12
Pyrannaste	1500	60	N	Y	Y	Y	16/80
Pyro Hydra	80	15	N	Y	N	Y	3/50
Queen Beetle	350	50	N	Y	Y	N	4/80
Rabid Rodent	20	3	N	N	Y	N	2/10
Ranger	28	7	N	N	N	Y	4/6
Reptoid	2500	32	N	N	N	Y	10/50
Roc	400	21	N	N	N	N	3/100
Royal Horseman	250	32	N	N	N	N	6/40
Sarakin	250	25	N	Y	Y	Y	2/40
Screaming Pods	15	4	N	N	Y	N	2/8
Sea Monster	70	16	N	Y	N	N	3/30
Seductress	60	9	N	Y	Y	Y	1/10
Serpent King	400	60	N	Y	Y	Y	2/200
Sewer Rat	8	2	N	N	Y	N	1/12
Shadow Rogue	150	23	N	N	Y	N	6/30
Shalwend	1000	70	N	Y	Y	Y	16/80
Shaman	45	8	N	Y	N	Y	1/12
Sheltem	500	60	N	N	Y	Y	8/60
Skeleton	6	6	Y	N	N	N	1/8
Slasher	60	11	Y	N	Y	N	4/20
Sludge Beast	20	4	N	Y	Y	Y	2/6
Snapping Spore	40	6	N	Y	N	N	2/25



Drachen, der sich hier befindet, ist krank und benötigt dringend Heilung durch einen Zauberspruch oder einen bestimmten Gegenstand.

Und vergeßt nicht...paßt auf die wilden Frauen auf!!

— Doctor Death

Kriegsbrücke

Es gibt nur wenig über diese Brücke zu sagen. Die Soldaten, die diese Brücke bewachen, wollen nur von jedem, der in die vom Krieg geschüttelte Stadt Quag hinein will oder von dort kommt, einen Gouverneursausweis sehen. Am leichtesten bekommt Ihr einen solchen Ausweis in der unteren Stadt Lansk, im Ministerium für Papierwaren.

Die Frau in dem Quag-Touristenbüro ist etwas verrückt. Verhaltet Euch freundlich, aber achtet nicht auf das, was sie sagt.

— A. Pismo Clam

Gelbe Schlammkröte

Die Stadt der gelben Schlammkröte (Yellow Mud Toad) leidet merklich unter dem Krieg, und die Einwohner dieses Ortes haben wenig getan, um ihre zerrüttete Heimat wieder zu reparieren. Große Bereiche der Stadtmauern sind zerstört, und in den Straßen hausen schleimige Schreckgestalten.

Der Tempel der goldenen Kröte war schon immer nur eine der kleineren Attraktionen von Dilum, und nur wenige sorgen sich darum, daß das schwach konstruierte Gebäude langsam versinkt. Die Priester der Kröte bieten dem, der es schafft, das Absacken des Gebäudes aufzuhalten, ein Paar magische goldene Stiefel an. Es ist ein Wunder, daß noch niemand dies bisher getan hat... Alles was Ihr tun müßt, ist herauszufinden, aus welcher der Tempelmauern Schlamm heraussickert und die Lücke mit einem "Create Wall"-Zauber zu schließen. Seht Ihr, was die gute alte verbotene Magie alles vermag? Gebäude brechen zusammen, aber keinem ist es erlaubt, sie zu reparieren.

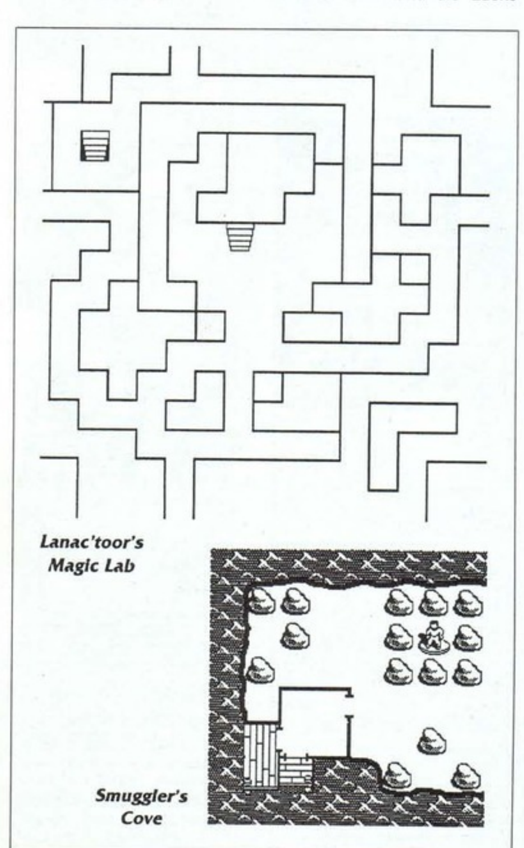
Der Souvenirladen in der südöstlichen Ecke ist einen Besuch wert, genauso wie die "Cavern"-Taverne in der nordöstlichen Ecke der Stadt. Die Kneipe wird sehr oft von Berengaria besucht, einem Gefolgsmann des Sonnentempels in Phoebus. Die meisten der Stadtwachen sind wahnsinnig geworden, aber ich habe gehört, daß eine Gruppe der Wächter einen wertvollen Schatz in den Mauern versteckt hat.

Die Stadt der gelben Schlammkröte war ehemals der Standort von Lanac'toors High-Magic-Schule. Alles was heute von dieser Schule übriggeblieben ist, sind die Reste der Statue von Lanac'toor. Legenden sagen, daß die Statue der versteinerte Lanac'toor selbst sei. Bruchstücke der Statue sind über alle vier Ecken Dilums verstreut — in Necropolis, der Tars-Ruinen, Freeport und entlang der Küste der Snakepit-Kolonie. Die verschiedenen Stücke der Statue hierher zurückzubringen, könnte interessant sein.

— Eyebulge Thunderleg

Aaargh! Wo bleiben die restlichen Monster zu **Might & Magic II**? So oder ähnlich fing ein Berg Leserbriefe an, den wir von Euch bekommen haben. Das Warten hat nun ein Ende, hier ist sie, die so heißbegehrte Monsterliste (ab dem Buchstaben **H**). Der Befreiung von Cron steht nichts mehr im Wege.

In der nächsten Ausgabe der *POWER PLAY* geht's weiter mit den Ortsbeschreibungen zu dem magischen Labor und der Schmugglerhöhle, wir besuchen Necropolis, ein paar alte Docks und die Dwarfen-Ruinen. Wetzt die Messer und schärft die Schwerter. *mh/vw*



Lanac'toor's Magic Lab

Smuggler's Cove

Monster List

Name	HP	AC	Undead	SP	BT	MR	# Attacks /Damage
Soldier	25	8	N	N	N	N	2/10
Sorcerer	300	24	N	Y	N	Y	2/30
Sorceress	150	18	N	Y	N	Y	1/25
Spaz Twit	50	200	N	Y	N	Y	4/40
Spido Bug	300	22	N	N	Y	N	3/70
Sprite	12	8	N	Y	N	N	1/6
Squire	40	10	N	N	N	N	2/15
Stalker	140	24	N	N	N	N	3/40
Stone Golem	250	30	N	N	N	Y	2/70
Strangler	80	18	N	Y	Y	N	3/25
Super Sprite	40	10	N	Y	Y	Y	2/15
Swamp Beast	100	11	N	Y	N	N	4/19
Swamp Dog	40	7	N	N	Y	N	1/20
Swamp Thing	70	11	N	N	Y	N	2/40
Swarming Wasps	50	15	N	Y	Y	N	16/5
The Horvath	400	50	N	Y	Y	Y	4/90
The Long One	300	30	N	Y	Y	Y	3/70
The Snowbeast	60	16	N	N	N	N	4/25
Thief	50	16	N	N	Y	N	3/16
Thug Trainee	18	7	N	N	N	N	2/9
Thug Leader	220	22	N	N	Y	N	4/30
Time Lord	3000	110	N	Y	Y	Y	12/150
Titan	2000	40	N	Y	Y	Y	4/120
Trickster	90	19	N	N	Y	N	3/20
Troll	70	13	N	N	N	N	4/30
Troubadour	120	16	N	N	N	N	2/30
Tyrannosaurus	500	24	N	N	N	N	3/90
Valiant Knight	300	32	N	N	N	Y	6/50
Vampire	250	24	Y	Y	Y	Y	3/60
Vampiric Rat	45	9	N	N	N	N	2/14
Venomous Snake	12	3	N	N	Y	N	1/10
Viking	80	14	N	N	N	N	3/30
Warbot	300	25	N	Y	N	Y	3/60
War Eagle	300	21	N	N	N	N	3/70
Warlock	90	20	N	Y	N	Y	2/19
Warrior Boar	60	11	N	N	N	N	2/30
Warrior Maiden	50	19	N	N	N	Y	3/20
Water Elemental	250	26	N	Y	N	Y	6/50
Werebat	35	13	N	N	Y	N	3/10
Werebull	62	10	N	N	Y	Y	1/50
Werewolf	70	17	N	N	Y	Y	3/25
White Knight	100	18	N	N	N	Y	4/32
Wind Mare	50	15	N	N	Y	Y	3/12
Winged Steed	30	6	N	Y	N	Y	3/8
Witch's Cat	4	3	N	N	N	N	1/6
Wizard	150	22	N	Y	N	Y	1/25
Woodsman	50	10	N	N	N	Y	2/20
Wraith	50	10	Y	N	Y	Y	5/18
Wyvern	100	15	N	N	Y	N	3/40
Zombie	20	7	Y	N	Y	Y	2/8

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Redaktionsdirektor: Dr. Manfred Gindle
Chefredakteur: Anatol Locker (al) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Leitender Redakteur: Martin Gaksch (mg)
Redaktion: Michael Hengst (mh), Winfried Forster (wi), Volker Weitz (vw)
Producer: Ulrike Peters (up)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski (289)
Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

So erreichen Sie die Redaktion: Assistenz 089/4613289, Fax 089/46135046

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt&Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe

Art-director: Friedemann Porscha
Layout: Bernd Wiehl (Cheflayouter), Rolf Boyke, Christine Baumkirch
Titelgestaltung: Pit Hinze
Bildredaktion: Sabine Tennstaedt, Roland Müller (Fotografie)
Titel: Agentur Luserke

Anzeigendirektion: Jens Berendsen
Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von POWER PLAY Nr. 3 vom 1. Januar 1991.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
England: F. A. Smyth&Associates Limited 23a, Aylmer Parad, London, N2 OPQ, Telefon: 0044/1/3405058, Telefax: 0044/1/3419602
Israel: Baruch Schaefer, Haeshel-Str. 12, 58348 Holon, Israel, Tel. 00972/3/5562256
Taiwan: Aim International Inc. 4F-1, No. 200, Sec. 3 Hsin-I Rd. Taipei, Taiwan, R.O.C. Tel. 00886/2/7548631/633, Fax: 00886/2/7548710.

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel. Bücher, Zeitschriften, Home-Computer-Software: 042-440550, PC-Software: 042-440660, Fax: 042-415770
USA: M & T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351
Österreich: Markt&Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0222/5871393, Telex 047-132532

Erscheinungsweise: »POWER PLAY« erscheint monatlich

Vertriebsdirektor: Uwe W. Hagen
Vertriebsmarketing: Robert Riesinger (703)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: ip Internationale Presse, Ludwigstraße 26, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 61966-0

Verkaufspreis: Einzelhefte DM 6,50

Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140220, 8000 München 5

Abonnement-Bestellung und -Service: POWER PLAY Abonnement-Service Markt& Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München.
Jahresabonnement Inland DM 69,90 frei Haus inklusive MwSt.
Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost
Telefon 089/4613-368

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-.
POWER PLAY erscheint monatlich (12 Ausgaben im Jahr).

Produktionsleitung: Technik: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer, stellvertr. (887); Herstellung: Otto Albrecht (917)

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Sonderdruck-Dienst:
Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-774

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:
Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern eV. (IVW), Bas Godesberg.
ISSN 0937/9754




STARKILLER
37
ZEICHNUNGEN: ROLF BOYKE • TEXTE: HEINI LENHARDT
Rent an Unhold GmbH Folge 9
"Wer einmal mit dem Blechnapf spricht"
Starkiller und seine Mannen haben einen gefährlichen Auftrag angenommen. Schließen sie ihn nicht termingerecht ab, drohen Folter, ein langsamer, qualvoller Tod und andere unfreundliche Dinge. Die Frist läuft langsam ab. . .
STARKILLER ERWARTEN SCHLIMME ZEITEN: DIE SITTEN IM HOCHSICHERHEITSTRAKT DES STAATSKERKERS VON TITANO SIND RAUH ....
NICHT SCHUBSEN!
WIE GEHTS?
HM, DIE HIESIGEN EINHEIMISCHEN WOLLEN MIR IHRE BRÄUCHE ZEIGEN. DAS IST SICHER ALS HÖFLICHE GESTE GEDACHT... ALSO IMMER SCHÖN MITMACHEN...
GRRR!
RASSEL!
RAPÄNG!
DRRRRR
...ICH BIN SCHLIESSLICH GAST AUF DIESEM SCHÖNEN PLANETEN... ALSO WOLLEN WIR DEN EINGEBORENEN NICHT DEN SPASS AN IHREN FRÖHLICHEN RITEN VERDERBEN!
ETWAS SPÄTER...
SCHEINT EIN GANZ HARTER BURSCHE ZU SEIN...
MIT DEM LEGEN WIR UNS BESSER NICHT AN...
ÜBERLEGT MAL, WIEVIEL HIT POINTS DER HABEN MUSS!
HÖCHSTE ZEIT, WIEDER EINEN BLICK AUF UNSERE ANDERE HANDLUNGSEBENE ZU WERFEN...
ICH FASSE DIE STRATEGIE ZUSAMMEN...
...TRANTOR HAT HEUTE EINEN AUFTRITT IN EINER FERNSEHSHOW, BEI DER ZUFÄLLIGERWEISE AUCH ULTIMA ANWESEND IST!
OOOOOL OF MAI LOOOVE TU JUUU!
...WITZBALL MUSS WÄHREND UNSERER ABWESENHEIT DAS RAUMSCHIFF HÜTEN. ICH WERDE DIE KOORDINATION ÜBERWACHEN!
GRRRR!
TRANTOR KANN ULTIMA MIT SEINEM HERBEN CHARME PARALYSIEREN. EIN FREIWILLIGER MUSS IN DIESER ZEIT VERSUCHEN, UNTER EINSATZ SEINES LEBENS DIE DOSE AUS ULTIMAS RAUMSCHIFF ZU ENTWENDEN.
FREIWILLIGER?
DU BRAUCHEN HABEN KEINE ANGST ... WENN DU WERDEN ZERFETZT VON WACHEN AN BORD VON RAUMSCHIFF, TRANTOR WERDEN ORGANISIEREN SCHÖNES HELDENBEGRÄBNIS!
SCHLUCK...
LAUT MEINEM CHRONOMETER VERBLEIBEN BIS ZUM ABLAUF DER FRIST EXAKT...
FLOTTER SPRUNG ZU DONDOKODON, WO EIN OBERMOTZ DER PRIESTERFRITZEN EINE ANSPRACHE ZU EIN PAAR KUMPELS HÄLT
... SECHS STUNDEN IRDISCHER ZEITRECHNUNG VERBLEIBEN DEN UNGLÄUBIGEN, UM DIE ORAKELDOSEN ZU BESCHAFFEN ....

...DA WIR BIS JETZT VON KEINER ERFOLGSMELDUNG HÖRTEN, IST ES MEHR ALS ZWEIFELHAFT, DASS DIE ARMSELIGEN WÜRMER DIES SCHAFFEN!

FUCHTEL!

GRR!

ARRH!

GRR!

GRR!

BEREITET DESHALB DIE FOLTERGERÄTE VOR, LIEBE KOLLEGEN, UM AUS DEN UNGLÄUBIGEN VERSAGERN EHRENWERTE MÄRTYRER DES ORAKELS ZU MACHEN!

IN DER KERKERKANTINE AUF TITANO IV...

ESSEN FASSEN, MEINE LIEBEN!

SUMM SUMM

GLIBBER GLUBBER GLUBBER

KLA PATSCH!

?

...WIRD STARKILLER INDES VON EINEM BRILLANTEN ZUFALL BEGLÜCKT, WIE ER NUR IN COMICSERIEN DIESEN KALIBERS ÜBLICH IST!

MAMPF!

?

AUA!

ZISCH!



MEINE DOSE **SPRICHT**!

...DOCH DAFÜR HÄLT SIE DICHT!

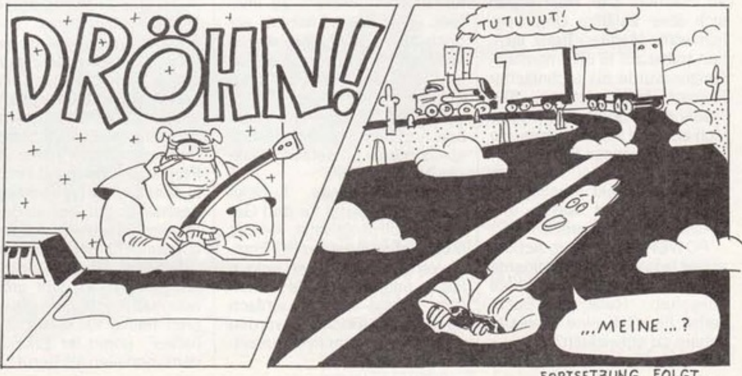
DU BIST NICHT EINE DER ORAKEL-DOSEN VON DONKODON?

MERKST DU DAS JETZT SCHON?









FORTSETZUNG FOLGT...

DIE GLORREICHEN 5

Diese Actionspiel-Entwickler haben mehrfach gezeigt, daß sie technisch einiges auf dem Kasten haben. Deshalb: Laßt Factor Five an die Konsolen!

Seit "Katakis/Denaris" gehören Factor Five zu den begabtesten Entwicklern rasanter 16-Bit-Actionspiele in Europa. Der stark "R-Type"-inspirierte Horizontal-Scroller ließ nicht nur Amiga-Besitzern, sondern auch die Softwarehäuser international aufhorchen. Wer wäre eher dazu geeignet gewesen, das offensichtliche Vorbild R-Type auch ganz offiziell auf Amiga und C64 umzusetzen als Holger Schmidt, Thomas Engel, Andreas Escher, Julian Eggebrecht und Chris Hülsbeck? Electric Dreams besaß die Rechte am Kultautomaten und ermöglichten so Factor Five ein weitere brillante Konvertierung. Im letzten Jahr nahmen sie sich die 16-Bit-Version von Manfred Trenzs "Turrican" vor und wieder hatten die Kritiker Grund zu jubeln.

POWER PLAY: Bisher liefen all Eure Programme in Deutschland über Rainbow Arts. Bleibt das auch bei zukünftigen Produkten so?

Factor Five: Die meisten von uns sind nicht mehr fest bei Rainbow Arts angestellt. Bei Katakis war die Sache noch einfach: Wir haben das Spiel entwickelt, Rainbow Arts hat's gekauft. Bei "R-Type" wiederum schuf erst Rainbow Arts die Möglichkeit, eine Umsetzung zu machen. Der Rest ergab sich eher zufällig: Ursprünglich wollte Manfred Trenz Turrican selbst auf 16 Bit umsetzen, Holger wurde als technischer Berater hinzugezogen. Die "technische Beratung" weitete sich aus und schließlich wurde der 16-Bit-Turrican zum Factor-Five-Produkt. Bei unserem nächsten Projekt arbeiten wir jedoch frei und lassen uns diesmal nicht dreinreden.

POWER PLAY: Eure Actionspiele lassen auch prominente Konsolentitel teils recht blaß aussehen. Reizt es Euch, selbst für eine reine Spielmaschine zu entwickeln?

Factor Five: Wir sind noch skeptisch. Man braucht unglaublich viel Glück, um für Konsolen entwickeln zu können. Momentan haben wir noch keine Vorlieben, wären aber am Mega Drive und Nintendos Super Famicom interessiert.



Factor Five (v.l.n.r. Chris, Julian, Stefan, Holger) grinst: Kein Wunder, für ein Power-Prädikat werden selbst coole Entwickler schwach.

POWER PLAY: Plant Rainbow Arts Eure Spiele für Videospielsysteme umsetzen zu lassen?

Factor Five: Ja, Turrican wurde in England für den Game Boy toll umgesetzt, von der Mega Drive und einer PC-Engine-Version waren wir jedoch leicht enttäuscht. Die sehen dem Amiga-Turrican einfach zu ähnlich. Deshalb würden wir Turrican II am liebsten selber machen.

POWER PLAY: Stichwort Programmierer: Woran liegt es Eurer Meinung nach, daß die Japaner den Europäern in Sachen Spielbarkeit und Game Design so weit voraus sind?

Factor Five: Zuerst einmal muß man klar trennen zwischen Leuten wie Andy Braybrook oder dem "namenlosen Ocean-Programmierer". Außerdem haben die Japaner mehr Programmierer und mehr Geld. Ein Gros der englischen Actionspiele sind Konvertierungen oder Umsetzungen bekannter Filme und Comics. Der Ankauf solch einer Lizenz kostet meist so viel Geld, daß wenig für die eigentliche Entwicklungsarbeit bleibt. Ein strenger Zeitplan und Fließbandatmosphäre bei einigen Softwarehäusern tun ein übriges: Die Programmierer stehen nicht hinter ihrem Projekt, wachsen mit ihm nicht zusammen. R-Type gelang uns deshalb so gut, weil wir den Automaten mochten und uns sogar einen für daheim zulegten.

POWER PLAY: Zurück zu Factor Five: Ihr lebt größtenteils noch bei Muttern oder studiert fleißig für etwas "Ernsthaftes". Könnt Ihr Euch trotzdem vorstellen als Beruf "Spieleprogrammierer" anzugeben?

Factor Five: Ja gut, es könnte durchaus sein, daß sich das Medium in den nächsten Jahren etabliert und ein neues Berufsbild entsteht. Vielleicht erleidet das deutsche Computerspiel aber auch das gleiche Schicksal wie der deutsche Film. Die große Frage ist, ob sich deutsche Firmen aufraffen, selbst Cartridges zu produzieren. Da ist der Knackpunkt: Das kann sich noch keine Firma leisten.

POWER PLAY: Könnten sich zu diesem Zweck nicht einfach die drei größten deutschen Firmen zusammentun?

Factor Five: Da müßte man die Geschäftsleute fragen, wir Entwickler hätten daran natürlich ein starkes Interesse. Dummerweise ist in Deutschland eine Firma automatisch gleichbedeutend mit einem Publisher und die sind sich natürlich spinnefeind.

POWER PLAY: Dadurch geraten die Deutschen natürlich in Verzug...

Factor Five: Das sind sie jetzt schon. Zudem kann man nicht einfach zu Nintendo gehen und ein fertiges Spiel verkaufen; am Beispiel David Brabens "Elite" hat man das sehr schön gesehen. Die "Battle-Squadron"-Leute hingegen hatten das Glück, mit ihrem Amiga-Spiel gleichzeitig den Einstieg in die Mega-Drive-Entwicklung zu finden. Das hätte uns natürlich auch gefallen: Wir hätten in unsere Spiele viele neue Features und Ideen einbauen können. Oder beide Teile von Turrican in einem Rutsch auf ein Modul...

Als nächstes planen wir wieder ein Actionspiel; eventuell sogar zwei, falls wir um die ST-Umsetzung herumkommen. Verraten wollen wir darüber noch nichts.

Diesmal halten wir uns strikt an die Regel: Erst wird programmiert, dann die Werbetrommel gerührt.

Die abschließende Frage nach den persönlichen Spielefavoriten wurde von den vier anwesenden Factor-Five-Mitgliedern etwas kontrovers beantwortet. Als "oft gespielt" kristallisierten sich jedoch "Pilotwings" ("Aber die Ballersequenz paßt überhaupt nicht, wirklich übel!"), "Lemmings" und "Gradius III". Der restlichen Lieblingsspiele liegen auf der Hand: "Super Mario World", "Aero Blasters" und, natürlich, "Turrican II". *wi*

INSERENTENVERZEICHNIS

Einem Teil dieser Ausgabe liegt ein Leporello des Markt & Technik Verlages bei.

RSE Electronic

Reinhard Schuster

Spiele für Amiga, Atari ST, PC 5¼"

	Amiga	AtariST	PC 5¼
16 Bit Hit Machine Spielesamml.	64.90	64.90	
688 Attack Submarine*	71.90		79.90
A Prehistoric Tale	56.90	56.90	
A10 Tank Killer*	88.90		88.90
Aircraft Designer*			84.90
Airline Transport Pilot*			112.90
All Time Favorites*	76.90	84.90	76.90
Altered Destiny*			80.90
Anarchy	54.90	54.90	
Atomic Robokid	64.90	64.90	
Awesome	84.90		
B.A.T.*	80.90	96.90	80.90
Back to the Future 2*	67.90	67.90	67.90
Bad Blood*			84.90
Bad Lands	61.90	61.90	
Balance of Power 1990*	67.90		67.90
Balance of the Planet			94.90
Bart's Tale 3*			80.90
Battle Command	64.90	64.90	
Battle Isle*			71.90
Battlechess*	64.90	71.90	64.90
Battlechess 2*			80.90
Battlemaster	84.90	72.90	
Battletech 2			84.90
Betrayal*			88.90
Big Bussines*			67.90
Blade Warrior			84.90
Börsenfieber*	72.90	72.90	72.90
Brain Blaster*			56.90
BSS Jane Seymour	64.90	64.90	
Buck Rogers*	80.90		80.90
Budokan*	71.90		71.90
Bundesliga Manager*	58.90	57.90	64.90
Cadaver	72.90	72.90	67.90
Captive	64.90	64.90	
Car Vup	64.90	67.90	
Carthage	84.90		
Celica GT 4 Rally	64.90	64.90	
Centurion Defender of Rome*			71.90
Challengers*	80.90	80.90	80.90
Championchip Run	64.90		
Champions of Krynn*	71.90		76.90
Chase H.Q. 2	64.90	64.90	
Chess Champion 2175	80.90	80.90	
Chess Simulator*	64.90	64.90	80.90
Chessmaster 2100*	76.90		64.90
Chronicles of Omega	54.90		
Chronoquest 2	76.90	76.90	
Chuck Yeagers 2.0*	71.90	71.90	80.90
Cloud Kingdoms	72.90	72.90	
Codename Iceman*	97.90	97.90	80.90
Colonel Bequest*	97.90	101.90	97.90
Colorado	72.90	72.90	
Comboracer	64.90	54.90	
Conquest for Camelot*	97.90	97.90	101.90
Corporation	64.90	64.90	
Corporation Mission Disk	41.90		
Countdown*			76.90
Covert Action*			105.90
Crash Course*			80.90
Crimeware*			80.90
Curse of Ra*			64.90
Dan Dare 3	54.90	54.90	
Das Boot*			84.90
Das Stundenglas*	80.90		80.90
Days of the Thunder	64.90	67.90	64.90
Death Track*			76.90
Deja VU 2*	67.90		76.90
Dick Tracy*	67.90	67.90	80.90
Die unendliche Geschichte 2*	71.90		80.90
Dinowars*	57.90		67.90
Double Dragon 2*	54.90	54.90	64.90
Dragon Flight Limited Edition	76.90		
Dragon Strike*	76.90		76.90
Dragon Wars	71.90		
Dragons Lair 2 Time Warp	111.90	111.90	107.90
Dragonsbreed	64.90	64.90	
Duck Tales*	72.90		76.90
Dynasty Wars	64.90	54.90	
E Swat	64.90		
Edition One Spielesammlung	64.90	64.90	
Elite*	67.90		67.90
Elite Gold*			88.90
Enchanted Land		58.90	
Escape From Hell*			71.90
Extase*			71.90
Exterminator	64.90	64.90	
F-16 Falcon*	84.90	72.90	102.90
F-16 Falcon AT/EGA*			102.90
F-19 Stealth Fighter*	80.90	80.90	94.90
Fighter Bomber	76.90	76.90	84.90
Finale Spielesammlung	64.90	64.90	
Fire & Brimstone	71.90	71.90	
Fire & Forget 2*	64.90	64.90	67.90
First Year Vol.1 Spielesamml	64.90	64.90	
Flight Simulator 2 DT	104.90	104.90	
Flight Command Spielesamml.	76.90	76.90	
Flight of the Intruder CGA DT*			101.90
Flight of the Intruder EGA DT*			101.90
Flight Simulator 4 Komplett DT*			165.90
Flight Simulator Designer Engl			84.90
Full Blast*	80.90	80.90	80.90
Future Wars*	64.90	64.90	64.90
Future Wars VEH*			96.90
Gazza 2	72.90		
Ghost'n'Goblins*	54.90		64.90
Gold of the Aztecs	64.90	54.90	
Golden Axe	64.90		
Great Courts 2*	71.90		71.90
Gremlins 2*	64.90	64.90	64.90
Hard Drivin 2*	64.90	64.90	76.90
Hard Nova*			80.90
Harpoon*	80.90		110.90
Heroes Quest*	97.90	102.90	97.90
Heroes Spielesammlung	68.90	68.90	
High Energy	64.90		76.90
Highway Patrol 2	60.90	60.90	
Horror Zombies	64.90	64.90	80.90
Immortal	71.90	71.90	
Imperium*	71.90	71.90	80.90
Indiana Jones Adventure*	71.90	71.90	80.90
Indianapolis 500*	71.90		71.90
Industrial Rebound*			67.90
Int. Soccer Challenge*	64.90	67.90	80.90
Ishido*	72.90		84.90
It came from the Desert*	84.90	72.90	88.90
Jack Nicklaus Golf*	64.90	64.90	64.90
Jack Niclas Unlimited Golf*	76.90		94.90
Jet Fighter EGA VGA*			103.90
Jupiter's Master Drive	71.90		
Kick Off 2*	56.90	56.90	67.90
Kings Quest 4*	101.90	97.90	97.90
Kings Quest 5 EGA*			94.90
Kings Quest 5 VGA*			107.90
Klax*	54.90	54.90	61.90
Knights of the Sky*			105.90
Legend of Billy Boulder*			80.90
Legend of Fairghail*	71.90	71.90	80.90
Leisure Suit Larry*	76.90	88.90	76.90
Leisure Suit Larry 2*	97.90	97.90	97.90
Leisure Suit Larry 3*	97.90	97.90	97.90
Leisure Suit Larry 3 DT			96.90
Lettrix*	64.90	64.90	64.90
LHX Attack Chopper*			112.90
Life & Death 2*			76.90
Lightspeed*			105.90
Line of Fire	64.90	64.90	
Links VGA/MCGA/HD*			96.90
Loom*	80.90	80.90	80.90
Lords of the Rings*			96.90
Lost Patrol*	64.90	64.90	64.90
Lotus Esprit Challenge	64.90	64.90	
M.U.D.S.*			80.90
M1 Tank Platoon*	80.90	80.90	96.90
Magic Fly	71.90	71.90	
Manchester United*	64.90	54.90	64.90
Maniac Mansion*	71.90	71.90	71.90
Manix	64.90	64.90	
Masterblazer	71.90		
Mean Streets*	64.90	64.90	80.90
Midnight Resistance	64.90	64.90	
Midwinter*	71.90	71.90	80.90
Mig 29 Fulcrun*	88.90	88.90	102.90
Might & Magic 2*	84.90		76.90
Mind Games	67.90	71.90	
Murder*	64.90	54.90	80.90
Mystical*	64.90		76.90
Narc	64.90		
Nightbreed	64.90	64.90	
Nightshift*	56.90		56.90
Ninja Remix	64.90	64.90	
Nuclear War*	64.90		76.90
Obitus	84.90		
Oils Well*			67.90
Oops up	64.90		
Operation Com-Bat	64.90		
Operation Harrier*	64.90	64.90	64.90
Operation Stealth*	64.90	64.90	76.90
Ökolopoly*			144.90
Pang	64.90	64.90	
Panza Kick Boxing*	80.90	80.90	80.90
Penthouse*			97.90
PGA Tour Golf*			71.90
Pick N Pile	71.90	56.90	
Pinball Magic*	57.90	54.90	56.90
Pirates*	64.90	67.90	64.90
Platinum Spielesammlung	64.90	64.90	64.90
Police Quest*	88.90	88.90	88.90
Police Quest 2*	97.90	97.90	97.90
Ports of Call*	67.90		92.90
Powercrash Compilation*			76.90
Powermonger	80.90	80.90	
Powerpack Compilation*	64.90	64.90	76.90
Prince of Persia*			80.90
Projectyle	71.90	71.90	
Puzznic	64.90	64.90	
Quadrel*	71.90		71.90
Quest for Glory 1	101.90		101.90
Quest for Glory 2			101.90
Quest for Time Bird*	67.90	67.90	67.90
Railroad Tycoon*			96.90
Ranx*			71.90
Rapcon*			84.90
Red Baron EGA*			102.90
Red Baron VGA/HD*			102.90
Reederei*	51.90	50.90	56.90
Riders of Rohan*			80.90
Rise of the Dragon VGA/HD*			97.90
Robocop 2	64.90	64.90	
Savage Empire HD*			84.90
Secret of Monkey Island DT	80.90	80.90	
Secret of Monkey Island EGA DT*			80.90
Secret of Monkey Island VGA DT*			96.90
Secret of Silver Blades*			71.90
Shadow of the Beast 2	84.90		
Shanghai 2*			84.90
Sherman M4	71.90	71.90	71.90
Silent Service 2 DT*			91.90
Sim City	67.90	76.90	72.90
Sim City Architecture 1*			42.90
Simulcra	64.90	64.90	
Ski or die*			71.90
Snowstrike*	64.90	58.90	67.90
Sorcerian*			102.90
Space Harrier 2	54.90	54.90	
Space Quest 1*	88.90		88.90
Space Quest 2*	88.90	88.90	88.90
Space Quest 3*	97.90	97.90	97.90
Space Quest 3 DT*			96.90
Space Quest 4			97.90
Speedball 2	67.90	67.90	
Spindizzy Worlds	64.90	64.90	
Sporting Gold*	64.90	64.90	64.90
Star Control*	64.90		80.90
Star Trek 5*			80.90
Starflight 2*			64.90
Stormovik*			80.90
Stratego*			80.90
Stunrunner*	64.90	64.90	76.90
Super Skweek	56.90		
Supremacy*	76.90	64.90	96.90
Tactical Fighter 2*			71.90
Team Suzuki	64.90	64.90	
Team Yankee*	76.90	76.90	92.90
Teenage Mutant Hero Turtles	71.90	72.90	84.90
Tennis Cup*	71.90	71.90	71.90
Test Drive 2*	72.90	72.90	71.90
Test Drive 3*			76.90
Thalion First Year Spielesamml.	61.90	61.90	
Their Finest Hour*	80.90	80.90	80.90
Theme Park	72.90	72.90	
Thunderstrike*	64.90	64.90	64.90
Tom & the Ghost*	71.90	71.90	71.90
Torvak - The Warrior	64.90	64.90	
Total Recall	64.90	64.90	
Tournament Golf	64.90	54.90	
Tracon 2*			117.90
Tracon Europa*			84.90
Treasure Trap	71.90	64.90	
TV Sports Basketball*	84.90		88.90
Twinworld*	71.90	56.90	71.90
Ultima 5	80.90	76.90	76.90
Ultima 6*			84.90
Ultima Golf*	64.90	64.90	64.90
Ultimate Ride	64.90	64.90	
UN Squadron*	64.90	64.90	67.90
USS John Young Special Edition*	51.90	51.90	67.90
Vaxine*	64.90	64.90	64.90
Welltris*	76.90		64.90
Wing Commander*			76.90
Wing Commander HD*			84.90
Wing Commander HD Scenery Disk*			42.90
Wings of Fury*			76.90
Wolfpack*	80.90	72.90	102.90
World CH. Boxing Manager*	54.90	54.90	64.90
World Champion Ship Socker	64.90		

*Auch für PC 3½" erhältlich. Preise auf Anfrage.

CPC-Spiele auf Anfrage

Programme überwiegend mit deutscher Anleitung.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Bestellungen schriftlich oder telefonisch.

Karolinenstraße 71 · Tel. (0 23 05) 7 41 07 · 4620 Castrop-Rauxel

Bei allen Bestellungen unbedingt Computertyp angeben.
Bürozeiten: Montag - Freitag 9.00-13.00 Uhr und 14.00-18.00 Uhr.
Versand nur per NN zuzügl. Versandkosten oder Vorkasse auf Postgiro-Kto.-Nr. 69422-460 Postgiroamt Dortmund zuzügl. 6.00 DM. Ausland nur gegen Vorkasse zuzügl. 12.00 DM.
Neueste kplt. Softwareliste kostenlos gegen frankierten Rückumschlag.



POWER PLAY CONTACT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer verkaufen oder erwerben? Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power Play-Contact bietet allen Computerfans die Gelegenheit, kostenlos eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben. Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Contact der **Juni-Ausgabe** (erscheint am 10.05.91): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 4. April '91 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Juli '91-Ausgabe** (erscheint am 14.06.'91) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie dazu die vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf eine gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C 64/128

Suche: Günstigen C-64-Mon. (Farbe) sowie C-64 und Zub. Bitte auch Angebote für A500 & A2000. Komplettsysteme. M. Hensch/Rugenkamp 9, 4740 Olde

Club-Mitglieder gesucht. Clubzeitung, PD, Disk und weitere Infos beim: CCG, Maik Wellhausen, PF 1413, 4787 Geseke, Tel. 02942/6539

Suche Tauschpartner für C64. Bitte schickt Eure Listen an: Stephan Krämer, Böttgerstr. 11-13, 1000 Berlin 65. 100 % Antwort

Verk. 64 + 1541 + Mon. 1802 + Drucker Sup. Riteman C+ + 80 Disks + 4 Orig.: 500 DM oder 425 sFr. Florian Spisla, Brand 16, CH-6431 Ried-M'thal

Verk. C 64 + 1541 + Drucker + Joysticks + Orig.-Spiele +++ Preis nach VB. Alles 100 % o.k. Tel. 030/8266452 (Domi). Ab 14.30 Uhr

Verk. meine Software für 64er. Liste anfordern m. Porto. Suche Copy-Prg. Burst-Nibbler. C. Schmidt, Str. d. Freundschaft 27, O-5620 Worbis

Verk. C 64 II + 1541 II + Datasette + 40 Disks + 5 Mod. + Mouse + Pad + Box + Locher + Verp. 100 % o.k. (7 Mte.). Nur 570 DM. Papouschek, Am Park 2, St. Augustin 1, Tel. 02241/335717

Axel Muth, Tel. 02151/543493. Verk. Rings of Medusa, Silent Service und Great Courts. Preise nach VB. Suche Drucker für C 64.

Suche 64'er-Ausgabe 5/89, 8/89, 7/89. Zahle je 7 DM. Marc Langnau, Paul-Illhardt-Str. 130b, Schönebeck, O-3300

Verk. E. Hughes, Italy 1990 u. World Cup Year Compilation für je 25 DM. Tel. 02301/13432 (ab 16.30 Uhr)

Tauschpartner für PD + Orig. gesucht. Wis, P.O. Box 1120, 8077 Reichertshofen

Suche Nightshift, Muds, Dragon B. und gute Angeb. für C-64. Meine Adresse: Björn Müller, 7630 Lahr, Römerstr. 1

Suche, tausche, vergebe PD-Soft. Liste gg. RP oder Eure. Peter Lange, Karl-Hänel-Str. 28, 8000 München 50

Achtung! Verk. C64 mit Floppy 1541 II, Datasette, Schnelllademod., Diskettenbox, 50 Disketten, 2 Joysticks, Lit. usw., Tel. 05266/737 (Lars). Preis: 400 - 500 DM.

Suche Floppy 1541 günstig. Tel. 05373/7027. Heiko Thöne, Dalldorfer Str. 2, 3171 Hillerse, nur Umgeb.

Verk. C64 II mit Floppy 1541 II und Datasette, Joystick und Disketten (ca. 35) mit Box, Preis nach VB. Tel. 09943/1037

Suche Hard Driving und F16 Combat-Pilot, nur Orig. Peter Gärtner, Hahnenbergstr. 7, 3380 Goslar 1

Verk. Orig. "Oil Imperium" für C64, Poster, Codes für 30 - 40 DM VB. (Neu 60 DM). Orig. Input 64, Magic Disk, Preis VS, Atari-Telesp. 50 M. Tel. 05432/3844

Verk. C128 D mit Color-Mon., 130 Disks, Joysticks, Orig.-Games u. Benutzer HB, ruft an unter: 02431/1344 (Nur nachmittags)

Suche Seven Cities of Gold + Phantasie 3. Preis VB. Tel. 06021/95994. Norbert oder Alex verl.

Suche preiswerte C64-Spiele auf Kass. Angeb. an: F. Schikowsky, Altstadt 11, O-1932 Freyenstein

Achtung! Verk. Orig. 64-er Games mit Anl.: Oil Imp. 20 DM, Fire 20 NE 20 DM, Rings of Medusa 25 DM, Secret of Mon. Island 35 DM, Lords of Rising Sun 35 DM. S. de Marc, Schloßstr. 42, 6000 Frankfurt 90

Commodore Color-Mon. + Maus mit Zeichenprg. + 64'er Spielesammlung mit Buch und Disk für 180 DM zu verk. Tel. 06404/61298 von 13 - 17 Uhr

Verk. Orig. C-64-Software auf Disk + Tape. Simulationen, Action, Adventures, außerdem Grafikmodul. Liste von Helfried Scheidt, Dresdenerstr. 6, 6626 Bous

Verk. oder tausche Orig. Spiele, wie z.B. TV Sports Football, meldet euch bei: Markus Erdmann, Rurwiesenstr. 25, 5170 Juelich/Broich (02461/3499)

Ges.: Char.-Manip. (Disk) f. Bards I, II, III, Ultima I-V, Dragon Wars, Pool o. Rad, Hillstar, Curse etv. Angb. an: Heinrich R. Arenz, Burgstr.33, 6000 Frankfurt 1 (Nur schriftlich)

Verk. Orig. von Times of Lore (fast unbenutzt) 35 DM (außer leicht beschädigter Packung nichts dran). Tel. 02406/7124

Verk. C-64 Spiele auf Disk: Das Magazin, Boxing Manager, TV Sports Football und auf Tape: Great Courts, alle Spiele 40 DM pro Game. Tel. 04767/685

T&D? Who's that! So was gibts nicht! Was? Wer uns nicht kennt, hat die letzten PowerPlay-Anzeichen (von uns) verpaßt! GRATISLISTE. T&D, PF35, A-4501 Neuhofen/Krems, Austria! T&D greetings to: Scoopex, Angels, Paradox.

Suche Farbmon. (1084 o. ä.) und Drucker für C64/II. C. Fleischhauer, O-6900 Jena, H.-Löns-Str. 5, Tel. 25335

Suche Tauschpartner für C64-Games. Habe viele Spiele. Schickt eure Liste an: O. Merks, 4352 Herten, Sophienstr. 19b, 100 % Antwort.

Suche Tauschpartner mit guten Spielen für C64 Disks. Schreibt an: Ronny Schäller, Auenweg 2, O-8122 Radebeul 2, Tel. 003751/74690, ab 16 Uhr

C64, Floppy, Drucker, Mon., Modem, Final Cart. 3, Orig., Maus, 180 Disks, 20 PD, Zeitungen, Bücher, Joystick, Preis: 899 DM. Tel. 02296/1750

Super! Dt. Anl.! Disk: Pool of Radiance 30 DM, Nippon 25 DM, Cass: Jagd auf Roter Oktober 20 DM, Silent Service 20 DM, Elite 20 DM, Tel. 0711/4202188

Suche umsonst / billig def. Computer und Zub. Michael Bley, Tel. 02233/33063, Hermülheimer Str. 20, 5030 Hürth 7

Wer überspielt mir die Spiele Ultima 1, 2, 3 + 4 (C64). Tel. 05185/6511, Felix Gniesmer, Breslauer Str. 9, 3221 Marienhg.

Verk. C64 + 1541 + Action-Cartr. + Disk-Box + 50 Disketten + 20 Orig. (Champs of Krynn, Rings of Med.), voll funktionsfähig, VB 600 DM. Game-Boy für 130 DM, Tel. 02241/401324

Suche: Printfox und 2 alte Spiele, nämlich Bandits und Labyrinth. Kaufe auch neue Games. Liste an: Ira Metz, Bruchstr. 7, 3070 Nienburg oder Tel. 05021/63243

Suche: Combat Leader, Eagles, NAM, Panzer Grenadier, Vietnam, Wargame Greats, Battlekruiser. U. Thies, Nelkenweg 29, 5308 Rheinbach — no phone

C64, VC 1541, MPS 801, Masterbase, Giga Cad +, Epromer, 256K- Epromkarte, 3 Bücher, Data, Joy, 64ér, 2 Mod., Publish64, Starwars, Box u. v. m: 750 DM VB. Tel. 04282/2323

Verk. 5 J. alt, voll o.k.: C 64, Datas., Floppy VC 1541, kl. Mon., Drucker MPS 801, 500 DM. Tel. 09158/322

Tausche Robocop gg. Chase H.Q.1 auf Diskette. Josef Jäger, Ramsau 72, A-6283 Hippach im Zillertal/Tirol

Suche Tauschpartner für neueste Games (no Lamer), sowie für Demos. Wer verk. eine VC 1541 (-2)? Jens Stephan, Nach d. Taubenberg 13, O-9900 Plauen

Suche Tauschpartner (gute Spiele), habe die neuesten Spiele, 100 % zuverlässig Antwort. Matthias Pieper, Hauptstr. 63, 7630 Lahr 11

Verk. Orig. Continental Circus 25 DM. Suche auch andere Software. Schickt Listen an: Ralf Großkinsky, Billigheimer Str. 5, 6956 Neudenau

Fast geschenkt. 64'er-Mon. C 1802, Preis: 200 DM VB. Ruft mich an: Tel. 02261/65017. Fragt nach Jeroen

Suche Tauschpartner außerhalb Deutschlands. C64, nur Disks. Listen an Thorsten Kaben, Hebbelstr. 16, 2060 Bad Oldesloe/West Germany. Tel. 04531/83829

Verk. viele gute Spiele und Spielmagazine. Z. B. Ninja Wor., Em.-Mine II, Glücksrad, Danger Fre. * Stefan Freunen, EV, Eversbuschstr. 193, 8000 München 50. Tel. 089/8120161

Suche Spiele wie z. B. TV Sports Football, Narc usw., biete bis 20 DM, oder tausche Vendetta, Tie-Break sowie TNT. (Nur Orig.) Tel. 0202/434729, Sascha

Achtung. Suche Partner zum Ausleihen von Games usw., schreibt an: Marc Götz, Bräukerstr. 38, 5870 Hemer

Verk. Spiele: Turrican 30 DM, Hard'n Heavy 20 DM, Rick Dangerous 20 DM, Spherical 30 DM. Benjamin Ellenberger, Tel. 0211/593014, 4000 Düsseldorf 11

Suche: Anleitung für die C64-Spiele Pirates, Oil Imp., The Train, zahle bis zu 10 DM. Meldet Euch unter der Tel.-Nr. 06304/656, verl. Max.

Suche Swapper C64. Habe X-Out, Armalyte, Hawkeye, Mr. Heli und mehr. Listen an: Arvid Weber, Luchweg 14, O-1240 Fürstenwalde

Verk. C64 + 1541 + Datasette + 53 Orig.-Spiele: u. a.: Ultima 5, Neuromancer: Alles zus. 500 DM. Tel. 02241/204570

Verk. C64, Floppy 1541 II, Datasette (100 % funktionsfähig), zus. für VB 300 DM, Tel. 089/7851401 (ab 18 Uhr)

Österreich: Suche Tauschpartner für C-64 Disks. Stop. Also Girls. Stop. Liste anfordern. Stop. Hannes Moser, Achenstr. 54, A-6200 Jenbach

Sammler sucht Rollenspiele jegl. Art (Orig.). Schickt Angeb. mit Preisen an: C. Bernburg, Immenweg 23, 1000 Berlin 41 (Zahle gut)

Suche BHP-Virus für C64. Tel. 04721/36713 (Danny)

Verk. für C64: Pool of Rad, Curse of Azure Bonds, BT 2, Wasteland, Zak McKracken usw., alles Orig.! Außerdem PD-Soft. Tel. 08283/1561 (Wolfgang)

Verk. C64 II, 1541 II, AMK 6, Abdeckhaube, 150 Disks, 3 Boxen, Orig. TV Sp. Footb., Zak McKracken, Footb. Man., World Cup E., Stunt C. Racer u. a. für 600 DM. Tel. 02821/92540 (Carsten) ab 14 Uhr

Verk.: Capt. Blood, The Sentinel, Moonwalker, S. S.- Soccer, Mutants, Arcade Power, u. m. An: W. Weitzdörfer, Agnesstr. 48, 8400 Regensburg, Preis: 20 - 30 DM.

Verk. Orig. für 10 - 50 DM (je nach Spiel), z. B. Klax, Champ. of Krynn, Ultima 5, Speedball usw., verk. auch C64 + Floppy + Mon., für ca. 500 DM. Tel. 06172/74120

Suche dringend Vizawrite, Superbase, Infocom-Adventures, Geos-Prod. und Spiele. R. Schaffner, Schwalbenweg, 8229 Fridolfing, Tel. 08684/812

Suche für C64 Spider-Man und Golden Axe. Orig. oder Copy. Zahle gut. Auster Michael, Herrschinger Weg 11, 8031 Gilching, Tel. 08105/4084

Verk. C64 (mit Speeddos/Reset) + 2 Floppies + 200 Disketten + 50 Orig. + 3 Cartr. für 400 DM. Tel. 06205/13381

Verk. C128 D + DOS-Kabel + 9-Nadel-Drucker S/W StarLC-10 + Datasette 1530 + Anl.-Bücher + Hardware-Basteleien für 600 DM. Tel. 06145/30168

Verk. C64 II + 1541 II + 2 Orig.- Disks (Kings Bounty, Might & Magic II) + Joyst. + Microp. Soccer + 30 Leer-Disks + 8 C'64er- Hetfe + viele Bücher + Locher. Tel. 02156/8284, 500 DM

Tausche C64 Buck Rogers (Orig). gg. Dragon Wars, Gunship, F-16 Combat Pilot oder Stealth Fighter. Axel Singwald, Tel. 04324/335, ab 17 Uhr

Suche Barbarian II, Wastleand, Little Comp. People, Kick Off 2, zahle je 20 DM oder tausche gg. Pirates. Tel. 04361/1238

Suche C64 mit Floppy + Joysticks, Disk, eventl. Farbmon., suche Tauschpartner. Listen bitte an: Falk Leiser, Vogelbeerweg 16, O-5026 Erfurt/Thüringen

Verk. C64 mit Floppy, Color-Mon., ca. 300 Disks, Final Cart. III u. viel Zub., VB 500 DM. Tel. 09144/1474

Verk. C64 mit Zub., mit oder ohne Farbmon., Tel. 02226/5375

Verk. C64 II + 1541 II + Drucker + 150 Disks + Datas. + 2 Diskbox 650 DM, Tel. 06758/6830, tausche auch gg. Amiga 500

Suche Gameboy und C64-Super-Spiele (Orig.-Disk), z. B. Ult. I, II, III, VI, Elite, Klax, Lords of Conquest + Micro-Soccer, The Pawn, Ang. an: Tel. 08141/94870

Verk. C64, Floppy 1541-II, 2 Joysticks, Computertisch, 65 Disketten, Disk-Kasten, HB für 1541 II, C64. 700 DM VB. Tel. 040/7631916

Verk. Kick Off 2 / Kni. of Leg., Storml. 2, Golden Axe (Orig. + Anl.) je 30 DM, oder Tausch gg. Speedball / SSI-Rollensp., T. Blodau, Kotterner Str. 39, 8960 Kempten

Suche dringend C-Plus-4. Angeb. an: S. Hildebrand, Ludwigstr. 30, O-2806 Malliss

Suche Sportspiele, wie Emlyn Hughes, Int. Soccer. Nur Orig., günstige Angeb. an: Andreas Ichne, Erlerring 6, 2102 Hamburg 93

Verk. BONITO-Multiverter für C64/128. Senden und Empfang von Funkfernschreiben, Telegrafie usw., TX-Anschluß auf der Platine. Software auf Disk. Tel. 09651/2514

Verk. Wiesemann & Theis-Drucker-Interface 92128 GTI. Schreibt an: D. Heller, O-4600 Wittenberg, Str. d. Befreiung 24

Verk. Orig. Grand Prix CIRCUIT, Flight Ace, Operation Hongkong, Grandmaster, 10 - 30 DM je nach Game, o. Tausch. (Suche Zak Mc Kracken, Castler Master). Tel. 02331/64395

Suche "Ultima IV-VI für C64. Zahle bis 40 DM. Tel. 0561/26454

Private Kleinanzeigen

C64/128

Suche für C64 die Spiele Tetris und Magic Madness und Future Games (C64-Disk). Lohmann, Postf. 460103, 4100 Duisburg 46

Verk. C64 II, 1541 II, Disketten mit Mediabox, Bücher, Reset-Schalter und Freezmaschine, für VB 650 DM, ab 16 Uhr anrufen bei: Schneider: Tel. 4566308

Verk. After Burner 15 DM, Projet Fire 20 DM, Champions of Kr. 30 DM, Turrican 30 DM, Storm Lord 15 DM. B. Annecke, Gothaer Str. 30, 4050 Mönchengladbach

Verk. C64 II, VB 200 DM, SimCity 30 DM, Transworld 30 DM, USS John Young 15 DM, Westerngames 20 DM, Spitfire + Buggy-Boy 9 DM, weitere Games a. A. Tel. 08161/92461 (Martin)

Verk.: Videofox + Eddison 70 DM, Grand M. Slam, Spherical, Circus Attractions, Hard'n Heavy, Tie Break (zus. 125 DM, St. 30 DM). Tel. 07352/8276

Verk. Bodo Illgners S. Soccer, Circus Games, Passing Shot, Leviathan, Kick Off 2, bei Interesse an: Alex Dengler, Dr. Boelalestr. 10, W-8433 Parsberg

Project Firestart, C-64 Orig., für 30 DM (incl. Buggy-Boy-Orig.). Lösungspaket für Proj. Firestart mit Plan, Lösungsweg + Diskette. Tel. 09128/7415 / 18 Uhr

Suche Mon. für C64 (Farbe / Monochrome), GIGA-CAD Plus und Stunt-Car-Racer (nur Orig.). Stefan Geese, Kantstr. 63, O-2794 Schwerin

Wer verkauft mir seine C64-Spielesammlung? Angeb. an: Uwe Murrath, Adolf-Damaschke-Str. 4, 7320 Göppingen

Verk. Orig.: Ultima 3-5, Wasteland, Questron und Bard's Tale 3. Serge Schaeffers, Goethestr. 7, 6722 Lingenfeld, Tel. 06344/2959

Verk. C64- + 2 Disk.-LW + Drucker + Druckerp. + eingeb. Schnell. + 2 Diskboxen + 150 Disks + 10 Games + viel Zub. VB 950 DM. Tel. 02159/5881

C-64 PD-Soft, Intro- und Demo-Maker, Musik, Bilder usw. Div. Anwederprogramme. Liste auf Disk für 1 DM RP. R. Kairies, Lönsring 15, W-2105 Seevetal 2

Suche dringend Golden Axe, biete bis zu 25 DM oder (Orig) tausche gg. Roter Oktober (Michi). Trier, Tel. 0651/39996

Verk. C64, Floppy 1541, Panasonic-Drucker KX P1081, mit Interface, Commodore Video-Farbmon. 1802, 150 Disks m. Box, 2 Joysticks, VB 750 DM. Tel. 06898/65798

Verk. (C64) Secr. of the S. Blades 40, The Jet 30, Castler Master 25, Rock'n Roll 25 DM + Porto. Tel. CH- 0049/64712527, Maurice verl.

Suche Ferrari Formula I, Micro Style 4 x 4 Off Road Racing, Super Trux, Stunt Car Racer, Rally Cross-Sim. Ang. an Knut Schmidt, Eggersdorfer Weg 2, O-1278 Müncheberg

Verk. Vokabelprg. Learning English Md. Course 2, 50 DM, und Expert Cartridge V 3.1, für 99 DM. Hermann Sand, Stridbeckstr. 35, 8000 München 71

Suche Simulationen und Strategie aller Art. Listen und Angeb. an: Jörn Fritze, Eberswalderstr. 42 A, O-1280 Bernau

Auflösung meiner C64-Hardware, 50 Orig.-Spiele, 100 Orig.- Disketten + Lektüre. Liste für frank. Rückumschlag: Henning Gömer, H. H. Koog, 2255 Ockholm

Help!! Suche Spiel Bozuma (100 % funktionierend). Bezahle o. tausche (400 Spiele). A. Donoser, Grazerstr. 21, A-8680 Mürzzuschlag

Verk. superbillig: Simon's-Basic-Mod. 15 DM, Disk: GameMaker 15 DM, Logo 10 DM, Kass.: Ballblazer 8 DM, Eureka 10 DM, Tel. 04971/7613

Suche Tauschpartner für C64 Disk — Immer aktuell new and old. Schreibt eure Listen an: A. Brennecke, Merscheiderstr. 22O, 5650 Solingen (bei Wiebeck)

Suche Scanntronik-Freak zum Tauschen von Grafik + Tips. Suche und tausche Supergames + Anwendungen. F. Westhoff, Beckstr. 14, 3167 Burgdorf

Zeitungen zu verk.: Happy-Comp. von 6/87 - 2/90 (ohne Power Play); 64'er ab 1/88. Je Zeitung 3 DM. Tel. 02296/200 (14 - 20 Uhr)

Verk. C64 II, Floppy, Drucker u. v. Zub., für 500 DM. Tel. 02166/603254 ab 18 Uhr. Michael verl.

Verk. Orig.-Spiele auf Modul o. Disk 100 % o.k., Stephan Heyl, Primelweg 13, 7250 Leonberg 67

Billigste PD-Soft aller Art auf 500 Disks. Gratisliste auf Disc bei: B. Maisel, Ravensburgerstr. 52, 7990 Friedrichsh. Tel. 07541/72164 (Bernd)

Kaufe das Orig.- Spiel "Speedball" 100 % o.k., (C 64 Disk). Zahle bis zu 20 DM. Throsten Gawe, Lindigstr. 25, 6432 Heringen, Werra

Tausche Rainbow-Islands gg. Zak McKracken (engl. oder dt.). Orig.-Disc. Angeb. bitte bei Andi: 089/686388 (München)

Suche Skate or Die. Biete 30 DM. Tel. 07522/5381

Verk. 1541 2, gut erhalten, mit etwa 120 Disks (teilweise besp.), für 220 DM. Schreibt ab: Martin Rieder, Gartenstr. 22, 8300 Landshut

Verk. TOP-Farbdrucker Star LC-10C + Farbbänder. Auch Zeitschriften & Disketten / Kassetten. Infos: Bernd Weber, Am Schlossgraben 6, 8602 Trunstadt

Verk. Floppy-1541 mit int. Speed-DOS + ca. 40 Super- Spiele wie z. B. Shinobi u. Turrican usw. VB 230 DM. Tel. 0211/501539, ab 19 Uhr

Verk. C-64 + 2 1541 II + Rushware Tape + Modul MK V + 200 Disk. (z.B. Transworld, Turrican, Fight. Bomber, Orig.) + 16 MD, Preis VB. Tel. 05692/4238

Tolle Originale für Amiga C-64. Auch Super PD für beide, sofort Gratisliste anfordern. Dino Savignano, Tutzingerstr. 20, 8132 Tutzing 2

Suche Player Manager Soccer-Mania, habe Kick Off 2 + Vendeta, kaufe auch anderes. Listen an: Sven Meixner, Castellestr. 73, 6238 Hofheim 3

Verk. C64, Floppy 1541 II, Farb-Drucker, Datasette, Maus, Orig. Spiele, 2 Module (evtl. NEC TV-Mon.). Tel. 0031/45/410355

Verk. Orig. Might & Magic 2 40 DM, Starflight 30 DM. Verk. auch TV-Mod. für Amiga 40 DM. S. Heck, Tel. 06144/8307

Tausche C64-Spiele, ob alt oder neu. Dirk Geike, Longe Str. 34, 7218 Trossingen II

Verk. C64-Spiele: Jinxter, Hellowoon, Super Quintett (5 ver. Spiele), The Three Muskeeters, The Hobbit, Jump Jet u. div. Billigspiele. Tel. 05223/72385

Suche die Exit Visacodes für Zak MacKracken. Schreibt an Oliver Schindler, Neuestr. 19a, 3302 Weddel, Tel. 05306/4244

Wer schickt mir kostenlosen Computerschrott? Suche alles Mögliche von Rollenspielen: Bard's Tale 1, Ultimas,...! A. Rempt, Westheimerstr. 4, 3520 Hofgeismar

Suche Intro-Demo-Designer und Lösung für Hexenküche 2. Außerdem Gameskontakte. Zahle bis 20 DM. Ab 18 Uhr Tel. 02174/38769

Public Domain! Wer sucht billiges PD-Angebot? 1 DM RP. und Informationen bei: Martin Krug, Landwehrstr. 1, 4230 Wesel

C-64: Chuck Yeager's AFT u. Rollenspiele. Zahle bis max. 50 DM. (Nur Orig.) u. v. a., meldet Euch bei: Michael Christ, Tel. 06691/24358 ab 18 Uhr

Verk. 128 D in Top-Zustand, für Meistbietenden VB. Hat viel Zub., außerdem Orig. für C64 und PC. Ruft an, es lohnt! Tel. 0821/62699

Verk. Orig. Batman The Mo. 15 DM, Star Wars 1, 2 und 3 20 DM, Nord See Inferno 10 DM, Saboteur 1 + 2 10 DM, Darts Challenge 5 DM, Tel. 0221/646505 (Michele)

Verk. C128 D mit 12 Orig.-Spielen und einem Hardycopy-Modul. VB 570 DM. Tel. 02235/73036

Suche POKEs!! Zuschriften an: Michael Arents, Bleicherfeldstr. 86, 4800 Bielefeld 11

Verk. C64 + 1541-Drive + Drucker + 300 Disks + v. m. für nur 550 - 600 DM. Verhandelt mit Thorsten Brockmeyer, Tel. 02722/2195, alle Disks voll.

Zahle 20 DM für Orig.-Disk Repton 3. Bitte melden bei: Peter Wachtel, Von-Behring-Str. 28, 8630 Coburg

Suche für Ultima V dringend Komplettlösungen und Karten (u. a. Underworld).. Zahle gut. Nehme auch Kopien von Plänen (ASM). Tel. 08364/8202. Mo.-Do. 19 Uhr

Verk. 14 Spiele (C-64/Kass.) wie Giana, Monsterslam u. v. a., Liste gg. RP bei: Thomas Haslinger, Schloßweg 28, 8175 Greiling.

Verk. C64 + Floppy + Abdeckhaube + Handbücher (VB) 350 DM. Tel. 089/8345348

Verk. Top-aktuelle Orig.-Software: Oil-Imperium 29 DM, Sim City 39 DM und Hardware: G-Basic-Erw. + Modul + HB). M. Probstl, Josef-Weigl-Str. 18, 8024 Deisenhofen

C64 + 1541 + Softwarepaket (Starflight / Kick Off 2 / div. Sport, Strategie, Adventures). Kompl. 750 DM. H. Eggert, Boldixumerstr. 37, 2270 Wyk

Verk. C64, Floppy 1541 II, Mon. 1802, Action Replay Cartridge MK 6, Geos 1.3, Staubschutzhaube für 800 DM, 100 % o.k., Tel. 02381/81085, Peter

Suche Tauschpartner. Suche RA, Buck Rogers, Strider 1+2, Soccerman, F-19, Track Suit Man 2, Ultima 6. Andreas Brecht, Kronenstr. 8, 7628 Karlsdorf

Tausche PD-Soft und Demo's. Listen an: T. Rohr, Str. der VFS 8, O-4440 Wolfen 3 (Only 64er)

Biete Superspiele (z. B. Sim City, Great Courts, Champ o. Krynn). Liste v. T. Schwarz, Zabel-Krüger-D. 124, 1000 Berlin 28

Verk. Carrier Command 25 DM, Tie-Break 30 DM, Big Trouble in Little China 10 DM, alles 100 % Orig. Tel. 05631/8602

Verk. SSI-Orig. Pool of Radiance + Secret of the Silver Blades zu je 30 DM. Holger Wolff, Ziegelhofweg 1c, 6710 Frankenthal

Hilfe!! Suche Pirates/Landkarte. Wer schenkt mir eine Kopie? Egger Christian, Rettenbergstr. 2, A-6111 Volers/A

Suche Floppy 1571 + 1581, zahle je 170 sFr. bzw. 200 DM, nur 100 % o.k., Oliver Ryf, Delfterstr. 33, CH-5004 Aarau, Tel. 064/226126, ab 19 Uhr. Oliver verl.

Verk. Orig. Disks: Soccer Mania (2 Disks), 50 DM, Sidewalk 20 DM, Graffiti Man 20 DM, S. C.-Football 20 DM. Suche Summer Games. M. Ott, Moniberg 34, 8300 Landshut

Verk. C64 + Floppy + Mon. + Zub. (100 Disks, Fachbücher, 2 Joysticks) + 60 Orig. (Ultima V, Dragon Wars) VB 700 DM. Tel. 0911/635677

Achtung! Verk. Orig. für C-64. Lurking Horror (Infocom), Fish, Guild of Thieves, für VB 30 DM. St. Jung, Leibnitzstr. 18/28, 3392 Clausthal-Z.

Suche Bard's Tale I, II, III (dt.) dringend. Oliver Schade, Tel. 04344/2292

Verk. billig C128 D + Farbmon. + Drucker Star LC 10C + Comp.-Tisch + Action-Replay-Cartridge + Spiele. Preis VB. Tel. 09451/3164 (Manni)

Verk. C-64, Floppy 1541, Grün-Mon., Lightpen, Final-Cart.-Mod., ca. 200 Disks, Kleinzub. für nur 600 DM. Anrufen: 16 - 20 Uhr, Tel. 04127/1034

Suche dringend: C64, der noch 100 % o.k. ist. Zahle bis 140 DM. Heiko Paetz, Grüner-Graben 4, O-8900 Görlitz

C-64: suche günstige dt. Adventures, Strategie u. Wirtschaftsspiele. Schickt Eure Liste an: M. Trautmann, Kantplatz 6, 2350 Neumünster

Verk. Zak McKracken, Maniac Mansion und Fish-Disketten für je 30 DM. Nicole Wieczorek, Schelmenweg 67, 4100 Duisburg 14

Verk. C-64 II mit Floppy, Joysticks + 6 Orig.-Spielen (Mercenary, Tie Break, Buck Rogers). VB 600 DM. Tausche auch gg. A 500. Tel. 04261/82907. Alex

Biete C-128 D + Farbmon. + 350 Orig. + Box + 10 Leerdisks + Drucker 900 DM, ohne 800 DM. Fabian Schäfer, In der Staring 19, 5433 Siershahn

Suche gebr. Floppy, auch def., schickt Angeb. an: Jens Papendieck, Gartenstr. 4, 3106 Eschede, oder ruft an: Tel. 05142/1068

Wer tauscht mit mir Games für C64? R-Type, Pirates... suche: Pool of Radiance u. v. a., alle Listen: Rado Pala, Rybnabrana, Bratislava 81101 CSFR

Verk. C64 + 1541 + 1 Joyst. + 15 Disks + 1 Schwarz-Weiß-Fernseher (nur für Comp.) für 570 VHB. Tel. 06150/40547, ab 18 Uhr anrufen.

Tausche Solo Flight, Sport 4, In 80 Tagen um die Welt, Suicide Voyage gg. Stunt Car Racer + Back To the Future 2. Tel. 05021/64200. Ab 18 Uhr

Verk. Silent Service und Great Courts. Tel. 02151/543493 (Axel) oder Axel Muth, Glockenspitz 317, 4150 Krefeld

Verk. C-64 + Floppy + 50 Disks + 2 Disk-Boxen + Joystick. Tel. 07138/63875

Verk. C64 I + 1541 II + 2 Joyst. + 40 Disk. + Orig. für 500 VB. Alles 100 % o.k., nur 0,5 Jahr alt. Juan Claro, Pariserstr. 38, 8000 München 80

Verk. C128 + Floppy 1571 + Mon. + 80 Disks mit Box + 1 64'er + Joystick, ca. 800 DM. (100 % Antowrt). Tel. 05527/6901, Duderstadt

Verk. Commododre 64 II mit Floppy 1541 II + Grünmon. und 2 Joysticks für 500 DM. Ruft an unter: Tel. 02485/562, fragt nach Mike

Suche Impossible Mission 1 od. 2 und Elite für C64. Zahle gut. Wolfgang Baumer, Kreuzstr. 13, 8195 Egling 1, Tel. 08176/255

Verk. Superbase 128 (Datenbank) 50 DM, Superscript 128 Textverarbeitung 50 DM, beide Progr. sind untereinander kompatibel. Tel. 04925/589

Suche Champions of Krynn, Ultima, BardsTale, Pirates u. a., Thomas Schaffhirt, O-1580 Potsdam, Bruno-Brockhoff-Str. 17

C-64 PD-Soft, 20 Disk, beidseitig voll für nur 30 DM, inkl. Porto, nur Vorkasse. R. Kairies, Lönsring 15, W-2105 Seevetal 2, 100 % legal.

Verk. Turrican Orig.-Disk für 30 DM. Klaus Schmidt, Am Main 31, 8581 Himmelkron. Tel. 09273/8143, ab 16 Uhr

Verk. C64 I + Floppy 1541 II + 60 Disketten und Box + 1 Joystick + 20 Oirg.- Spiele: Superwonder Boy, Projekt Firestart, 1 Modul. Ales für 470 DM. Adresse: M. Ostermayer, Am Bogen 4a, 6525 Westhofen

Wer verk. oder tauscht ein Nordic Power gg. ein Action Replay MK 5 Prof. mit Anleitung? Tel. 05041/1374

Verk. C64 mit Floppy, Mon. + Games, Preis VB. Stephan Heyl, Primelweg 13, 7250 Leonberg 7, Tel. 07152/47649 (Stephan)

Suche ehrlichen Tausch- oder Verkaufspartner (habe z.B. The Last Ninja II u. I., Exploding Fist I u. II, Robin of the Wood. Umkreis H.H., Adresse: Kaltenkirchen, Tel. 04191/8245

Suche Orig. Red Storm Rising für 20 bis 25 DM. Suche Exit Visa- Codes fü Zak MacKracken für 5 - 10 DM. Tel. 0621/521875 (Bastian)

Tausche C64-Games (habe ca. 300). Schreibt an: Reto Duersteler, Weidweg 15, CH-8405 Winterthur, Tel. CH-05229/2313

Verk. C-64 + Floppy 1541 + Power Cartridge + Datasette 1535 + ca. 100 Disketten. Auch Orig. (z.B. Ferrari) für 450 DM. Fragt nach Sven. Tel. 06101/47387

Commodore 64-Komplett - mit Mon., Datenrecorder-Floppy-Maus-Driver + 71 Disketten und 13 Kassetten, VB 2000 DM. Tel. 06173/64450, Renzo Bernardini, 6242 Kronberg 2, Sudetenring 3

Suche Einsteckmodul MK6 für 50 - 70 DM, und Drucker für 200 - 250 DM. Rene Goldhammer, Neue Str. 23, Abberode O-4721, Tel. Abberode 200

Suche für C64 Zak McKracken in dt. mit Visa-Code bis 30 DM. Tel. 02823/8522

Verk. C128er, Preis VB. Including 1571, 1750 RAM-Exp., Grünmon., Geos 2.0, Busicalc, Joysticks, Mouse, Discboxen, Logo etc., Tel. 0711/539976, Stefan

Verk. C-128D + Zub. Franz Heinrich, Tel. 0721/862422

Suchen Tauschpartner für C64: Haben immer die neuesten Sachen. Daniel Spilker, Jägerstr. 1. B. u. J. Krutzki, Nonengrund 14, beide 4811 Oerlinghausen

Verk. Orig.! Große Auswahl! Spiele wie: Strider, The New Zealand Story usw., billig abzugeben. Jens Krutzki, Nonengrund 14, 4811 Oerlinghausen

Verk. Orig.-Spiele und Anwenderprg. für C64 zu halben Preisen. Rückumschlag für Liste an: Jens Rilling, Stauferstr. 74, 7980 Ravensburg

Verk. Orig. C64-Disk Hero Turtles (ganz neu) für 40 DM. Verk. außerdem noch dt. Anleitung für Pirates für 10 DM. Ruft an: Tel. 09409/430 (Matthias)

Verk. billig PD-Soft für C-64. Info's gg. RP bei: Matthias Holtkamp., Isselsiedlung 5, 4236 Hamminkeln 1

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

AMIGA

Suche preisg. Stero-Mon. für Amiga 500 u. ältere Spiele im Tausch o. Kauf (Nebulus, Bombuzal u.a.), W. Wiesner, PF 202, O-7240 Grimma

Suche, biete, tausche Software für C64 & Amiga 500. Listen an Larsen Freyer, Untitzer Str. 8, O-6502 Gera-Liebschwitz. 100 % Antwort

Suche Speichererweiterung für Amiga 1000. 100 % in Ordnung, mindestens 1 Megabyte. Ivo Corrodi, Blumenstr. 6, CH-9400 Rorschach. Tel. CH- 071/416591

Suche Amiga Spiele möglichst billig, und eine 1-MByte- Speichererweiterung. Antwort nur am Sonntag an: Brüggler Markus, Markt 46, 5602 Wagrain

Verk. ältere und neuere Spiele aller Art. Greatcourts, Reederei, Fruit, T. Out Run. Liste bei: P. Diepold, Am Kapuzinerhölzl 1, 8000 München 50

Commodore 64 mit 2 Datasetten und 200 Orig., VHB 250 DM, Amiga mit Mon. und 30 Orig., VHB 1200 DM. ATARI 800 XL, Orig.: Tel. 05746/8430

Verk. Orig. Pool of Radiance (AD & D) + Univ. Militär-Simulator, (UMS) + Scenario-Disk. Alles m. dt. Anl.! Zusammen 70 DM. Tel. 02303/14009

Verk. Midwinter 35 DM, Imperium 35 DM, Archipelagos 20 DM. Tel. 05341/41292 (Mike) ab 17 Uhr.

Verk. Orig.-Games. Schreibt an: Eric Sanders, Mercatorpln. 54 b, CL-6216 Maastricht (Holland)

Suche gute und billige Software. Auch Tausch! Listen + Disks an: Niko van Hoff, Färberstr. 46, 4155 Grefrath 2. 100 % Antwort.

Verk.: Overun, UMS I, Waterloo, D.R.A.G.O.N-Force, Flugsim. II, suche ext. 3,5"- Zoll- LW für A500. Tel. 04479/6395. Kontakte

Suche neueste Amigasoftware und Anwenderprg. Schickt eure Listen an: Dirk Esser, Hehlratherstr. 2 A, 5180 Eschweiler

Verk. Midwinter, TV-Sports, Basketball, Indy 3, Champions Krynn, u. a., zum halben NP. M. Böddeker, Sandstr. 153, 4100 Duisburg 17, Tel. 02841/52058

Verk. North u. South 25 DM, 20000 Meilen unter dem Meer 20 DM und Reise zum Mittelpunkt der Erde 20 DM, ruft an: Tel. 030/4124130

A 1000, Mon. 1084 S, orig. A-LW, 1300 DM, Orig.: Pirates 50 DM, Superwonderboy 40 DM, Bards Tale I + II je 25 DM, Xenon II 40 DM, Tel. 08702/1362, Rainer

Verk. Orig.: Wings 45 DM, Flight of the Intruder 55 DM, suche Gameboy bis 75 DM. Tel. 05724/8556

Verk. Imperium + Ultima 4 + Stellar Crusade für je 40 DM. Oil Imp. + Foft je 35 DM. Phantasie III 30 DM, Tel. 0209/86381, (Mo-Fr., 14 - 17 Uhr, Christian)

Verk. für den Amiga das Orig. Spiel ELIMINATOR für 20 DM + Porto. Jens Borchers, Dorfstr. 31, 3051 Wölpinghausen. Tel. 05037/2854

Verk. Orig. Jumping Jack Son und Carrier Command (noch nie benutzt, denn Orig. verp. + verschweißt) für nur je 30 DM. Tel. 07231/46359. Schnell.

Verk. Orig. F16-Falcon + MD 1, B-Manager, T-Persuit, Toobin, TV S.-Football, 688 Sub., Indy 500, North Sea Inferno, suche: Lemmings, Zak., R. Dangerous u. a., Tel. 07452/69388

Suche Orig. Loom, Dt., Maniac-M., dt., Zak Mc Kracken, dt., Biete je 30 DM oder alle drei 100 DM. U. Drüke, Alter Fischerpfad 10, 2980 Norden, Tel. 04931/167222

Verk. Orig. Amiga-Spiele. Sehr günstig. Plotting, Rainbow I., Kick Off 2, Ishido, Turrican, B. Volley, Wings of Fury etc., Tel. 08121/82474

Suche zuverl. Tauschpartner für Amiga. Listen o. Disks an: Sven Schmidt, Chausseestr. 70, 1000 Berlin 65. 100 % Antwort.

Kaufe Amiga-Orig.-Spiele mit Anleitung und Verpackung zu vernünftigen Preisen. Angeb. bitte schriftlich an: P. Peters, Heustr. 3, 5107 S'rath

Top Orig. zu verk.: Elvira in dt. oder engl., Transworld dt., für 60 DM und Elvira 80 DM. Tel. 069/5602882, Markus verl., Amiga.

Bez. Höchstpreise für Amigastuff. Tel. 06781/46740

Verk. Philips TV-Tuner für Mon. 1084 für 100 DM. Thomas Zimorski, Maxdorferstr. 62, 6701 Birkenheide

Suche: Monkey Island, dt., Railroad Tycoon und leg. Music-Demos. Angeb. an: Jan Tholl, Heerer Tor 6 a, D-3328 Sehlde

Suche: Orig.: Emlyn H. Int.-Soccer, Bundesligam., Pirates dt., Team Yankee, Midwinter dt., Hilko de Buhr, Ostertorstr. 29, 2912 Uplengen. Tel. 04956/1432

Amigaspiele zu verk.: Time 30 DM, Operation Stealth 50 DM, X-Out 40 DM, Jumping Jack Son 40 DM, Plague 50 DM, Gesamtpreis: 180 DM. Alles Orig., Thorsten Eska, Tel. 07158/3886

Rock'n Roll: 40 DM, Tel. 02641/27189-Volker. Suche auch Digitizer-Softw., Audio-Video, auch PD. Tausch gg. Fred-Fish-PD möglich. Suche Harddisk!

Suche Orig. Ultima 1-4. Möglichst im Bereich Bonn. Zahle gut. Tel. 02224/78983

Verk. 20 Amiga-Orig., ab 15 DM. (Buck Rogers, Powermanager, F-19, Flight of Intruder, F-29, Lemmings...). Tel. 07031/53772) ab 17 Uhr

Verk. folgende Orig. Spiele: Superman 40 DM, King's Quest 1-3 je 20 DM, Tel. 06035/2731, Martin, ab 15 Uhr

Amiga 500, Mon. 1084, Joy-Sticks, Orig.- Prg., 1 MB- Disketten usw., System ganz selten genutzt. Preis 1050 DM. Tel. 04121/72858. U. Thomann

Suche dringend Shoot'em Up Constr.-Kit (Seuck) für Amiga. Nur Orig., gut erhalten. Zahle 40 DM, ruft an: Markus. Tel. 02832/80800

Tausche oder verk. Orig., z.B.: Voyager 30 DM, 688 Attack Sub 30 DM, Battlehawks 1942, Archipelagos. Ruft an: Tel. 02102/60316 (Alex).

Suche zuverl. Tauschpartner. Möglichst im Raum Hamburg oder Norddeutschland. Tel.: 040/7324189. Mo.-Mi. von 15 - 18 Uhr. Christian.

Suche Power-Plays von 88!! Preis nach VB. Tausche auch Amiga Soft. Maurice H., Berghäuserstr. 20 a, 4350 Recklinghausen.

Suche dringend: Monkey Island. Angeb. an: Tel. 09822/5353 Simon, ab 15 Uhr

Verk. orig. Test Drive v. Accolade f. nur 40DM, selbstverständlich ohne Virus. Tel. ab 19 - 20 Uhr, Fragt nach Aalex, Tel. 0841/53090

Suche A1000 o. Erweit. 100 % o.k., zahle bis 300 DM. Angeb. an: Dirk Bittner, Steffensweg 32, 4788 Warstein, Tel. 02902/76520

Orig. für 225 DM, nur zus. z.B. Ultima 5, Buck Rogers, Cadaver, Curse, Captive, Champions of K., Kick Off 2. Andreas Bramer, Tel. 0228/210431

Verk. Amiga-Orig. (Side Show, Antheads, Gremlings 2, Champions of Krynn), billig (ab 25 DM): Jochen Till, Tel. 08142/9147, ab 16 Uhr

Verk. A 500 + 1084 S + Disk-Box + 40 Disks + Orig. Spiel + Grafik Disk u. Mausmatte, HB, und sonstiges Zub. (Joysticks, Maus, etc.), + TV-Modulator, Tel. 07150/31717, Preis VB

Verk. Amiga Orig. Elvira 1 MB, komplett dt., Topzustand, VB 60 DM, inkl. Versandkosten. Tel. 08671/20985, Stefan

Biete Wings of Death, Flood, Invest, Zynaps, Exolon. Suche Paradroid 90, Lemmings, James Pond, Port's of Call, M. U. D. S., R. Danger II., Tel. 792661, Michael

Tausche 128D mit viel Zub. und evtl. F-Mon., gg. A500 mit Games und evtl. Monitor. Verk. auch nach VB. Tel. 07231/34506, Rafael

Verk. weg. Systemwechsel Amiga 500, Mon., 1 MB, Bücher, Spiele, Joystick, Maus, VB 1100 DM. 100 % o.k., Tel. 07041/2519, bei Rouven Buchtala

Suche dt. Anl. für Empire, zahle 15 DM. Verk. Red Storm Rising 40 DM, Transworld 35 DM, On the Road 35 DM. Rainer Kress, Tel. 09922/5557, nach 18 Uhr.

Suche A2000 bis 1000 DM. Verk. X-Out 40 DM, Switchblade 40 DM, Z-Out 50 DM, James Pond 40 DM, melden ab 20 Uhr: Tel. 08133/1261 (Mathias)

Verk. Midwinter, TV Sports Basketball, F-16 Combat Pilot, Interphase, Star Command für je 40 - 50 DM. Tel. 02641/25259, bzw. 02641/24192 (Jörg)

Anfänger sucht Tauschpartner für Amiga. Schreibt mit Liste an: Norman Freim, Zimmermannstr. 9, 7887 Laufenburg

Achtung PD! Verk. alle meine PD-Disks. Jede Serie vorhanden. Preis: 0,50 DM pro Disk. Tel. 0711/383402, Michael, ab 13 Uhr

Suche A-Soft! Habe selbst z. B. Chaos strikes back, Paradroid 90, Cadaver u. v. a., schickt Listen an: Ahmed Hallak, Gr. Brunnenstr. 117, 2000 HH 50

Suche Tauschpartner für Amiga Soft. Schickt eure Listen an: Andreas Rosoli, Spr. Kirchenweg 82, A-3100 St. Pölten

Suche Tauschpartner für Amiga und Atari ST. Friendship Rules. P.O. Box 591, A-4840 Vöklabruck, Austria

Kickstartumschlatung + Kickstart 1.3 (Eprom), NP 200 DM für 70 DM. 0,5- MB- Speichererw., VB 70 DM, 1,8- MB- Speichererw., VB 350 DM, Tel. 0731/387636

Suche für Amiga 500 R-Type I und II und Katakis. Tel. 09131/601355 ab 18 Uhr

Suche Tauschpartner für A 500. Habe ständig neueste Soft. Tel. 02362/73579, Matthias oder Tel. 02362/42175, Marco

Verk.: Kaiser-Sim., 50 DM, Conflict (Str. um Nah-Ost-Problem) 15 DM, Omega (Str). 35 DM, Kampfgruppe (Str. um WK II mit ü. 70 Waffensystemen) 35 DM. Tel. 02365/46292

Suche: Int. LW für A 1000, neu oder gebr., evtl. def., A 1000 mit funkt. df0. M. Hein, Spritzbergstr. 12, 6920 Sinsheim

Verk. Amiga Orig.: Zak McKracken 45 DM, Indiana Jones 45 DM, Safari Games 35 DM, Berlin 1948 50 DM, Eskimo Games 19 DM, Oliver u. Co. 25 DM, Aster. 25 DM, alle zus. 205 DM. Tel. 04531/84887

Orig. Champions of Krynn für 35 DM zu verk. Bin auch zum Tausch gg. ein anderes Spiel bereit. Tel. 06261/14194, ab 15 Uhr

Kaufe und tausche Orig., suche Gameboy dringend. Abs.: M. Brandenburg, Steinstr. 3, 2123 Bardowick. Suche auch Atari 2600

Verk. Cadaver, Corporation, Imperium, Powermonger, Populous, Bloodwych, Sim City, Flood, Pool of Radiance, Preise nach VB, F. Haglberg, Tel. 040/4221978

Verk., tausche Orig. Day of the Viper für 30 DM oder gg. F-16 Falcon, F-16 Combat Pilot usw., auch Rollenspiele. Tel. 02241/382362, Jens verl.

Verk.: Flip-Flop (Othello) 15 DM, Xenophobe 25 DM, Roadwar Europa 25 DM, Chrystal Hammer 15 DM, Fantasy World Dizzy 25 DM, Festpreise. Tel. 0228/255163, Martin

Verk.: Dungeon Master, Chaos Str. Back, Hillsfear, Paradroid, D'go alone, Curse of the Az. Bonds, Dragon Flight, alles Orig. je 35 DM. Tel. 06841/63570, Christian

Verk.: Powermonger, Dragons Breath, Invest, Tennis Cup, UMS + Szenario-Disks. Suche PGA Tour Golf und Kicker. Melden ab 18 Uhr: Tel. 07142/43387, Markus

Verk. Pool of Radiance, Curse of Az. Bonds, Elite, Drakkhen, Day of The Viper, Night & Magic II, Quadralien oder Tausch g. andere Rollenspiele. Tel. 0711/375966

Verk. oder tausche: TV Sports Basketball, Zak Mc Kracken, Red Storm Rising, Super Wonder Boy, Bundesliga Man., Manchester United. Preis 25 - 40 DM. Suche Dungeon Master, Cadaver, Monkey Islands, Player Manager. Tel. 089/707986

Verk. Orig. Games: Zombie, Legend of Faerghail, Microprose-Soccer, Silent Service, TV-Sports, Basketball, alle dt. Anl., Tel. 09163/7165, ab 18 Uhr

Verk. orig. King's Quest 1-3, Arazok's Tomb, Sextett, Jack Nickl's Golf Sim., P: VB, tausche auch, verk. Amiga Hefte 2/88, - 11/88, Tel. 07821/4586, Andreas

Verk. Kampfgruppe, Midwinter, Firebrigade, Champ. of Krynn, Red Storm Rising, Full Metall Planete, Rings of Medusa, Heros-Q 1, Kingdom of Engl., Tel. 08444/7098

Verk. Orig. Kick Off, Extra Time, Italy 1990, Football Manager 2, Custodian, Reise zum Mittelpunkt der Erde, zus. 130 DM, Tel. 06226/1276, Andreas verl.

Biete Puzznic 50 DM, Interphase, Spherical, Twin World, Toobin, Tracker, S. Wonderboy, Purple Saturn Day u. a., a 35 DM. Jürgen Endreß, Tel. 07472/1339

Hilfe. Suche dringend die dt. Anleitung zu Their Finest Hour, zahle bis zu 10 DM. Daniel Janson, A, Heckel 7, 6521 Mölsheim, Tel. 06243/5550

Verk. 30 orig. Baller- und Geschicklichkeitsspiele für je 25 DM. Verbilligung bei Mehrabnahme. Tel. 0271/355297

Verk. Orig. Great Courts II 45 DM, Elvira 80 DM, incl. Porto und Verp., Tel. 06131/384821, ab 17 Uhr

Suche zuv. Tauschpartner für Amiga-Soft Raum Nürnberg. Seid Ihr Tauschpartner nicht nur für einmal, dann ruft an: Michael Gerl, Tel. 451530

Tausche Second World (Handels und Strategiespiele, ASM-HIT) oder Legend of Faerghail gg. Sim Earth, Tel. 0791/3152, verl. Martin

Suche für A 500 Software für Erwachsene. Tel. 08123/1712, Gottfried ab 18 Uhr

Suche Software (nur Orig.) für Amiga. Angeb. an: Dieter Zilich, Erfurter Str. 4, 6483 Bad Soden

Verk./tausche Stra.- und Prg.-Sp. (Amiga-Orig.), z. B. Dragon W. + Ult. V + M. + Chaos Str. Back + Pool o. R. + Powerm. u. a., suche Curse + Battle I). Tel. 04127/1567 (Timo)

Verk. Orig. Midwinter, Populous, RVF-Honda, Carr. Command, Summer Edit., je 35 DM, o. Tausch gg. A-10, F-29, Speedball. Tel. 04661/8760 n. 17 Uhr

Verk. Philips Farb-Monitor nur für 400 DM. Ihr könnt mich erreichen unter Tel. 05084/1728, Christian Foitl

Verk./tausche: Foft, Invest, Wallstr. W., Millenium 2.2 40 DM, Armagedddon Man, Boing 727 20 DM, suche Kaiser, F-16, Transworld, Tel. 040/7112293, ab 18 Uhr

Verk. Rick Dangerous II 59 DM, und von Data Becker die Bücher "Amiga Basic" 40 DM, + "C für Einsteiger" 30 DM, + Amiga-Hefte, Tel. 04627/944, ab 18 Uhr, Stefan

Verk. und tausche neueste und alte Games zu günstigen Preisen. Schreibt an: Gerhard Wagschal, Große Pranke 14c, 3000 Hannover, Tel. 0511/757770

Verk. Amiga Orig.: Wings 1 MB, F-16 Combat Pilot, je 40 DM, Atari-ST-Emul., Chamäleon 55 DM. Bernhard Michel, Untere Dorfstr. 130, 5900 Siegen

Kaufe orig. Falcon F-16 35 DM, Wild West World 45 DM. Kaufe auch PDs. Manfred Böhr, Friedrich-Ebert-Str. 22, 3550 Marburg, nur Orig.

Suche Going Fishing oder anderes Angelprg., auch für Atari ST ges., H. Thoma, 5110 Alsdorf, Robert-Koch-Str. 15

Verk. Amiga-Soccer für 15 DM und The Games Summer Edition für 48 DM. Beide Orig. (dt.) zus. für 58 DM. Tel. 05373/7855

Suche dringend Rollenspiele und Ringkampfspiele, sowie Might & Magic II u. Moin Event. Schickt eure Listen an: Sorkan Durgun, Lange Str. 34, 4791 Lichtenau

Verk. spottbliig: Wirtschaftsspiele, Englisch - Erdkunde und Powerplays 89. Schreibt an: Björn Oltmann, Akazienstr. 11, 2878 W'hausen

Verk.: Amiga.-Orig.: Turrican 40 DM, Fire + Brimstone 40 DM, Emlyn Hughes Soccer 40 DM, Indy 3 - Adv. 40 DM, zus. nur 150 DM. Ingo Biesenthal, Tel. 07461/76636

Verk.: Orig. Rollenspiele (Amiga): Dragons of Flame, Legend of Faerghail, Xenomorph, Phantasie 3, Shadowgate Imperium. Tel. 09127/8853

Verk. A 1000 für 500 DM. Suche Tauschpartner für PC-Soft. Ruft doch mal an. Tel. 02831/86760, Norman

Suche Tauschpartner, 100 %, Thomas Gessner, Schillstr. 38, O-3037 Magdeburg

Verk. Orig.: Pink-Panther, Clever Smart, Vampires, Empire, Western Games, je 15 DM, Larry II 512 KB mit Lösung, dt. Anl., 55 DM, Tel. 02831/3058, Alle 100 DM

Verk. Amiga-Orig.: James Pond, Future Dreams, Their finest Hour und Loom für je 30 DM. F. Wendt, Krupunder Grund 46, 2083 Halstenbek

Achtung. A 2000 Alf 2-Festplatte 20 MB + Controller für 500 DM. Zusätzlich TV-Tuner, kabeltauglich, für nur 100 DM. Michael. Tel. 07171/68125

Softwaretausch: Habe Champ of Krynn u. Bards'T 2, suche Leg. of Faerghail, Ultima V, Chaos str. Back, Dragon Fl.; Th. Hammerschmidt, Tel. 08331/80354, zw. 18 und 19 Uhr. Nur Orig.

POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen
Private Kleinanzeigen
Private Kleinanzeigen

Tausche, verk.(kaufe) Games für NEO GEO, M. D. und Amiga. Suche Amiga 500 (gut erh.), sowie 2. LW und Speichererw. Tel. 0421/391352, (Alex).

Hardline (leg. Gruppe) sucht fähige Coder und neue TOP-Kontakte. Write to: Andre Gerke, Auf der Woort 3, 5768 Sundern 9, only legal.

Verk.-Powermonger 65 DM, Its came for Desert 20 DM. Andreas Kratt, Abt.-Ernst-Str. 6, 7930 Altsteußlingen

Verk.: Secret of Monkey Island: 65 DM, Treasure Island, Titan, Sidewinder, Arkanoid, je 20 DM. Nur Orig. Ruft an: Tel. 08341/17377 (Philip)

Verk., suche, tausche Orig., bzw. Komplettlösung (z. B. Powermonger, Monkey-Islands, Pirates etc.), Listen an: Th. Dulitz, Frauenlandstr. 21, 8700 Würzburg

Verk. Starflight 1, Xenon 2, Strider, Grand Prix Circuit, suche M1 Tank-Platoon u. andere Spiele. (Orig.), Tel. 04837/356

Achtung. Suche folgende Spiele: Panzer Strike, Asgard, Transworld, Bismarck und andere gute Str.-Spiele, zahle gut. Tel. 089/6707006, München

Suche Power Play-Ausgaben 6/89 und 10/89. Suche auch mit PP-Prädikat ausgezeichnete Spiele. Gerold Schmid, Mooswaldstr. 15, 7858 Weil/Rhein

Verk. ca. 100 Orig. für Amiga, z. B. Venus, Beast II, F-195 F., The Plague usw., auch Orig. für C-64 und Game Boy. Ruft an: Tel. 08105/5337 (Silvan)

Suche A 500 + Imperium (Börsen-Spiele). Zahle 500 DM bis 700 DM. sFr. oder DM ist egal. Tel. 061/496902 nach 18 Uhr. Basel/CH- Richard verlangen

Amiga!! Suche Amiga-Orig.-Prg. alt und neu, zahle gut. Listen an Werner Kraus, 8074 Gaimersheim, Kraibere 45, Tel. 08458/2733, ab 17 Uhr

Kaufe, tausche und verk. Spiele. Habe Xenon 2, Imperium, Champions of Krynn, Starflight, Eye of Horus, Carrier Command, Infocom-Adv. u. v. m. Tel. 0271/355297

Verk. oder tausche Orig. (Larry 3, Team Yankee, Pro Draw, Gunship, E-Motion, Gravity, Res. 101, Elite, Digipaint 3, u. a). Tel. 04331/27984

Verk. Amiga 2000 Grundversion mit Monitor für 1850 DM. Liefere ihn in Schlesw. Holstein + HH kostenlos an. Tel. 04821/78156

Verk. Spiele für 30 DM. TV Sports Football, Basketball, Starflight, North & South, F-16 Falcon, Indy 3. Jörg Schulte, Schillerstr. 19, 2990 Papenburg 1

Verk. Zak McKracken (engl.) neuw. und orig.-verp. (Amiga) für 30 DM. Tel. 02261/61189 (Karsten). Suche Game-Boy + PC-Engine-Module / Höchstpreise

Suche orig. Red Storm Rising, UMS II, Harpoon und div. Simulationen und Strategiespiele. Heiko Häublein, Tel. 02103/44844 ab 18 Uhr

Achtung. An alle Amiga-Freaks. Suche dringend Amiga-Orig. aller Art. Listen an Rudi Geier, Beilngrieser Str. 95, 8070 Ingolstadt, Tel. 0841/59586 ab 18 Uhr

Einsteiger A 500 sucht Anschluß, Erfahrungs- und Programmaustausch, Interesse an Clubs. Meinhard Linke, NW 59, O-4240 Querfurt, Tel. 004430/2516

User sucht Soft, zuverl. Partner, Spiele u. Anwendersoftw., 100 % Antwort. M. Linke, NW 59, O-4240 Querfurt. Tel. 004430/2516

Verk. Amiga-Orig.: Xenomorph, Wolfpack, Team Yankee, Airborne Ranger, Battle Command. Liste bei: W. Schicker, Kirchplatz 16, 8370 Regen

Suche preisgünstigen Amiga 500 mit Farbmon., Speichererw. 1 MB. Suche billigen ZX-81. Schreibt an: Franz Böttger, Mozartstr. 13, O-4900 Zeitz

Verk.: Their finest Hour, Red Heat, Western Games, Pink Panther, Clever + Smart, Star Trek, Vampire Empire, Captain Blood. Tel. 07071/44680

Suche f. Amiga 500 2-MB-Speichererw. für 198 DM, 2. LW. für 98 DM, suche Spiele f. Sega Master System. Nehme es auch kostenlos. Tel. 07720/61745

Einsteiger sucht Software o. ältere. Kaufe def. Hardw., su. Leergeh. zu A1000 u. Erfahrungsaustausch. Schreibt an: Siegfried Ebel, Travestr. 20, 2390 Flensburg

Suche A500 mit Farbmon. u. 518-1-MB-Speichererw. 100 % i.O., Schreibt an: Frank Böttger, Mozartstr. 13, O-4900 Zeitz

Verk. orig. Spiele, z. B. Pang, Lotus Espirt, Ninja 2, Larry 3, Transworld, Chase HQ 2, Plotting, Golden Axe etc., Tel. 0421/6164817

Verk. Orig.-Prg. für Amiga. Auch Tausch gg. Module für PC-Engine oder Gameboy sind willkommen. Kaufe auch bis 30 DM. Tel. 07024/51056

Verk. A 500, 100 % o.k., + 1 Joystick, für 600 DM. Tel. 02271/61861, nach 18 Uhr

Suche dt. Anleitungen für: Sim-City, Warriors of Distiny, Crystals of arborea, The Sword & The Rose, Carthago, Spellfire, Powermonger, Kaiser II. ** N. Zeggel, Tel. 02355/3973 **

Suche dringend Flood, Player Manager und New-Zealand-Story für A500. Niko Werth, Tel. 09421/40117, Dienstag anrufen, nur Orig.!

Verk. Orig.: Powermonger 50 DM, Populous 40 DM, Turrican 30 DM, Oil Imperium 30 DM, Fantavision 25 DM, suche Tauschpartner und Dungeon Master. Tel. 07181/85193 ab 14 h

Suche neueste Software, auch Demos. Verk. oder tausche Indy III, Adv., Falcon F-16, Powermonger, Beast I, Tel. 06157/6798

Suche für Amiga: Empire, Overrun, Ultima 5 (zahle sehr gut), Tel. 0511/872644, ab 19 Uhr

Vekr. orig. Software für Amiga. Pang 45 DM, Loopz 40 DM, X-Out 45 DM, Powermonger 50 DM, Spindizzy Worlds 50 DM. Tel. 05032/1422

Verk. Monkey Isl., Champ of Krynn, World Sokcer, Micro. Soccer für je 45 DM. Alle zus. für 140 DM. T. Wollersheim, Redwitzstr. 66, 5000 Köln 41

Kaufe, tausche und verk. Prg. aller Arten (Originale, PD,...). Liste gg. Freiumschlag von U. Zschuckelt, K.-Marx-Str. 1, O-8403 Münchritz

Suche Amiga 500 mit Disketten-LW 3,5" Zoll, Preis um 500 DM. Ingo Kaphengst, Am Eichberg 3, O-2864 Plau

Suche TV-Modulator für A500, zahle bis 55 DM. Tel. 05625/5163, dringend nach Christian fragen

Suche Orig. "Galaxy 89" bis 20 DM. "Phoenix" 20 DM, Seconds Out Boxing 20 DM o. Tausch gg. Orig. "Grand National" (Norbert). Tel. 0231/216193

Verk. Orig.: Dragon Strike, Castle Master, Rick Dangerous, Spherical je 30 DM, alle zus. 100 DM. Tel. 08105/1425

Suche: Powermonger, Monkey Island, Dung. Master, Paradr. 90, Wing Com., Cadaver (zahle je 30 - 45 DM). T. Schmidt, Birnbaumweg 5, 7800 Freiburg

Verk. Happy-Computer + Power-Play von 2/87 - 2/90. Verk. nur kompl. für 180 DM + Porto. F. Ruch, Suntumer Str. 47 a, 4630 Bochum 1

Verk. Orig. gg. Angebot: Wings, Imperium, Oil Imp., Iron Lord, Microprose Soccer, Daily Double u. and. Programme. M. Weißbart, Schülerbergstr. 12, 1000 Berlin 20

Verk. 55 Orig.-Spiele für Amiga . Liste anfordern. Jürgen Falkner, PF 1125, 8905 Mering, bitte 60 Pf. RP beifügen! Danke.

Originale!! Verk. gute Software für 40 bis 60 DM. Hauptsächlich Rollenspiele, aber auch MUDS-Wirtschaftsim., und Fußball-Manager. Tel. 02203/66637. Thomas

Verk. 5,25"-LW, extern, 40 - 80-Tracks, 100 %ig o.k., 130 DM, + 700 5,25"-Disks, gebr., 210 DM. Tel. 040/6997593, ab 15 Uhr

Suche Orig. aller Art. Biete VB 20 DM o. mehr. Für Amiga 500. Tel. 06253/6527. Verk. C-64-Orig. wie Pirates, Hillsfare, St. C. Racer

Suche Tauschpartner für Amiga. Habe neueste Software. Bitte schreibt an: Ulrich Neumann, Sudetenstr. 113, 8950 Kaufbeuren 2, 100 % Antwort

Verk. Chaos Strikes Back für Ihren Amiga ab 1 MB für schlappe 45 DM + NN. Verk. auch ATARI-ST-Orig. Tel. 08505/2190, Wochenende

Verk. 37 Orig.-Games für Amiga gg. Höchstgebot. Liste gg. Rückumschlag von Korch Georg, Tirolfstr. 27, 6750 K'lautern. Tel. 0631/48678

Verk. Pirates 45 DM, Rings of Med. 35 DM, Starflight 40 DM, Indy 3 40 DM, Carrier Comm., 25 DM, zus. 170 DM. Game Boy + Zub. + Netzteil + S. Mario + Garant. 225 DM. Tel. 08025/2149

Schickt mir Euren Computerschrott. Wenn es geht, gratis. Arne Wulf, Kölnerlandstr. 137, 4000 Düsseldorf 13, Tel. 0211/753373

Verk. 27 Orig.-Games: z. B. Kick Off, Toobin, Shadow of the Beast, Klax, Full Metall Planete, Bubble Bobble, Strider, Rainbow Island, Batman, Tel. 06473/1430

Tausche, kaufe und verk. Orig.-Soft, z. B. Tiebreak, Deluxe Paint 3, Kick Off usw., Jens Westermann, Weinligstraße 7, 3040 Soltau, Tel. 05191/16725

Verk. Loom 40 DM, Shinobi 30 DM, Oil Imp. 30 DM, für Amiga. Tim Köhler, Sonnenhügel 8, 8711 Mainstockheim. Suche außerdem Toki. Zahle bis zu 50 DM.

Verk. Orig. F-16 Combat Pilot für 40 DM. Oder tausche gg. Turrican, Indianapolis 500, Gunship, Fighter Bomber. Tel. 040/7425997. Daniel

Verk. Orig. Rogers, Ultima V, Dungeon Master, Ultima IV sowie Third Courier für je 45 DM, oder zwei für 80 DM. Tel. 06150/53840 (Robert)

Suche: Cadaver, Lemmings, Buck Rogers, Curse of t. Az. Bonds, M1 Tank Platoon. Anrufen bei: 08134/6403, Thomas, nur Spiele mit dt. Anleitung.

Achtung Amiga!! Ich tausche das legendäre Gunship gg. F-19 Stealth Fighter. Nur Orig. und 100 % o.k., Tel. 030/4021839, Berlin

Suche Lattice (auch ältere Vers.) bis 80 DM. Suche außerdem Orig. jeder Art, z.B. Spiele. Tel. 08133/6851

Tausche Larry 3, PQ 2, SQ 3, Unreal, Future Wars gg. Damocles u. a. Sierra-Games des Jahres 90!. Tel. 02333/73561, verk. keine Sierra-Games.

Verk. Orig.: Fish 35 DM, Indy III 40 DM, Vermeer 35 DM. Tel. 09944/1070, Maxi verl. Mo. u. Di. nach 16 Uhr, ansonsten nach 14 Uhr anrufen

Komplettset A 500, 1 MB, Mon. CM 8833 (Stereo), Lit., Disks, Maus, + Pad., und sonst. Zub. nur 1150 DM. Heiko Jendralski, Breughelstr. 7, 3152 Ilsede 5

A 500 (kaum gebr. mit Garantie) + TV-Mod. + 2 Joys + 40 Disks + Box VB 880 DM. Krowiak Tiberius, An der Stadthalle 17, 8740 Bad Neustadt

Verk. oder tausche Amiga Soft-Orig. Versand per NN. St. 40 DM. Wings, Fugger, Kings Quest 2, Zany Golf, Xenomorph u. a. Tel. ab 19 Uhr: 02822/52415

Suche Tauschpartner für Games und Demos. Melde Dich unter: 04221/6945 (Ulrich)

Suche ext. Festplatte für A500, 20 MB, anschlußfertig. Preis VHS, muß 100 % fit sein. Thorsten Drews, Theodor-Storm-Str. 43 b, 2360 Bad Segeberg

Verk. Orig.-Spiele mit Anl. u. Verpackung, Preise zwischen 20 - 50 DM. Invest, Int. Soccer Ch., Full Metall Pl., Wild West World, Budokan, Dragonflight, Ch. of K., ... Thomas. Tel. 030/7069456

Suche preisgünstig Speichererw. für A 500 auf 1 MB + Uhr, nur 100 % o.k., Abs.: Jakob Igel, Franz-Mehring-Str. 7, O-9006 Chemnitz

Verk. Waterloo von PSS mit dt. Anl. (Orig.). Historische 3-D- Simulation VB 50 DM. Ungespielt, neu. Tel. 05723/76278, nach 19 Uhr

Kaufe alte und neue Soft. Suche Panza Kick B., Last Patrol, Wolfp., Golden Axe u. a., A. Kliewer, Schulweg 28, 2879 Meerstedt, no call!

Powerplay-Tips. In Orig.- Ordner von 3/90 bis 3/94. Die Tips für 35 DM bei Frank Höfs, Oderstr. 7, 2990 Aschendorf, der erste bekommt sie.

Ideal für Einsteiger. A 500 (1 MB) + TV-Mod. + 5 Orig.- Spiele (Turrican, F-16 Falcon) + Joystick. Alles ca. 1 Jahr alt und 100 % o.k., Tel. 0721/375842, Moki

Hi Freaks. Ich suche Software aller Art. Tausche gern. Habe u. a. Monkey Island. Falls Ihr Interesse habt zum Tausch, Tel.: 02434/4812

Adventure-Fans aufgepaßt. Verk.: King's Quest III 35 DM, Tom & Jerry 35 DM, suche: King's Quest 4, Space Q 3., HQ 2. Sollten gut erhalten sein: Tel. 089/6016250

Amiga Schweiz! Verk. Orig. Hybris, Menace, Falcon m. Mission, 170 sFr. Leerdisks: 2 sFr. Weitere Prg. vorhanden. Rockit, Flurstr. 6, CH-92420 Uzwil

Verk. Orig.- Soft: Hillsfar, Pool of Rad, M & M II, Dungeon Master, Populous, Bourd's Tale II, suche Rollen- u. Strategiespiele auf PC. Michael. Tel. 08232/1594

Rosenheim! Suche, verk. oder tausche Demo-Intromaker, Spiele und PD's. Verl. nach Alex oder Alf. Tel. 08031/88334

Suche Tauschpartner für Amiga-Softw., Tel. 02434/4659 (verl. Dirk)

Verk. Pirates, F-16 Falcon, Lords of t. R. Sun für je 40 DM, North and South, Populous, Fugger, für je 35 DM, ruft an: Tel. 06201/66707 (Max).

Ich suche Kontakte zwecks Tausch von Software. (Bitte neue!) Falls Interesse, call fast: 02434/4812, n. Lars verl.

Nur München ! Suche Kontakte in München. Habe Powermonger, Lotus, K. G.- Show, Flood etc., Schicke a. Anfrage Listen! Alex Voigt, Rudhartstr. 35, 8000 München 50

Verk. A 500 und Farbmon. 1084 S + Diskbox + Mousepad + div. Magazine wg. Systemwechsel. NP 1859 DM, jetzt nur VB 990 DM. Tel. 0911/305581

Suche alle Infocom-Titel und andere alte Adventures. Tel. 06344/2573

Verk. He. Quest 70 DM, Zak McKracken 45 DM; Champs of Krynn 55 DM, Pirates 50 DM. Alles orig. und gut erhalten. Christian Meister, Tel. 06102/17112. Neu-Isenburg

Suche Orig-Spiele für A500: Kampfgruppe, Yuppies Revenge, Tel. 02592/7707, ab 18 Uhr

Hallo Leute. Suche Software aller Art. Falls Ihr Interesse habt, call fast: 02434/4812

Suche A 500 möglichst mit Monitor. Angeb. an Volker Stiemer, Bockhorst 1, PF 366, O- 2600 Güstow. Tel. Güstow, 4741, APP 23

Suche Tauschpartner für Amiga. Call fast: 02434/4812, n. Lars fragen

Hobbyauflösung. A 500, viele Hard- und Software. Info gg. Freiumschlag. Andreas Friedrich, Stubenrauchstr. 70, O-1197 Berlin

Verk. für den Amiga: Carrier Command für 40 DM und E.-Motion für 35 DM, Klax, Microprose Soccer 35 DM, Indy 3-Adventure 40 DM. Tel. 0221/432287

Tausche orig. Kings Quest 1-3, Wings, Xenon 2, It. came f. the D., Dungeon Master gg. Cadaver, Police Q2, Op. Stealth, Zak, LHX, KQ 4, Ishido. Tel. 089/3519444

Verk. Farbdrucker für Amiga. Olivetti 105 DM für 500 DM. Torsten Rienass, Kantstr. 2, 3106 Eschede, Tel. 05142/775

Damocles, Captive, Dr. Flight, Space-Rouge, Cast. Master, Indi 500, Heureka-Engl. je 45 DM, Dark-Side, Rock'n Roll, Xenon II, Battl. Squadron je 35 DM, D-Paint III 150 DM, Reflections 45 DM. Project-D, Conqueror, Astaroth, Starblazer, je 29 DM, Bücher I, II, III mit 30 Disk 120 DM, Synchron-Express m. Hardware neu 99 DM. Amiga-Bremse 19 DM, viele Bücher + Zub. billig. Tel. 09562/8838

Verk. Komplettlös. und Pläne zu Indy 3, Legend of Faerghail und Secret of Monkey Island. Außerdem viel Public Domain, Tel. 0231/5600817, suche Gameboy

Verk. Starflight, Paradroid 90, Rainbow Islands, Kick-Off. S. Barthels, Heiligenroderstr. 89 a, 2805 Heiligenrode, Tel.: 04206/6621, ab 17 Uhr

Hey, suche Op. Stealth (dt.), biete Colonel's Bequest von Sierra + Zeitschriften (ASM). Roland Putz, Bleicherhornstr. 15, 8000 München 71. Nur Orig.

Verk. Orig. Indy 3, M. Mansion, Larry 2, Mathe-English-Erdk.- Kurs, Text- u. Datamat, Jean d'Arc, Trucking, PD, Oase usw., S. Monkey Island. Tel. 040/7634899

Star Flight 35 DM, Falcon F-16 u. Mission Disk 1 je 35 DM, Elite 25 DM, Champ of Krynn 35 DM, Ooze 20 DM, Word Perfect Page Setter 2, Tel. 08141/72100

Verk. Orig.: Fun Box 40 DM, Elite 50 DM, Great Courts 20 DM, Hard Drivin 40 DM, Das Haus 50 DM, u. a. Jürgen Henning, Tel. 07142/41991, ab 20 Uhr

Verk. Orig. Indianapolis 500 45 DM, Wayne Gretzky Hockey 1 MB 55 DM. Suche: Hockey League-Simulator, Tel. 0201/293632, nach 19 Uhr

Suche: 4th & Inches: Construction Kit, Gretzky Hockey, kaufe od. tausche gg. Orig. Wings, Italy 1990, Red Storm Ris., Player Manager, Ultimate Golf, Tel. 06131/71252

Verk. Lattice C- Development- System. Incl. Compiler, Editor usw., Vers. 5.04. VB 320 DM. Maik Humpert, Auf dem Meeck 38 a, 3040 Soltau 3

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

AMIGA

Suche Space Quest 3 sowie Future Wars u. Zack McKracken (kompl. dt.) möglichst preiswert, 100 % o.k., Tel. 0211/278214 (ab 14 Uhr)

Verk. das Spiel Back to the Future 2 + Anl. + Orig.- Verp. für 70 DM. Martin Rössler. Tel. 07946/2935

Verk. Orig.-Spiele: Eye of Horus, Castel Master, 3D Pool, Grand M. Slam, Battle V. usw., auch ASM, Power Play, Amiga-Ausgaben. Tel. 08321/84634, Mark

Verk. Space Ace + Dragons Lair + Starflight 1 + Midwinter für je 35 DM, Goldenrush + Demons Winter + Radwar 2000 je 30 DM. Tel. 0209/86381, 14 - 17 Uhr

Suche C64-Emulator mit Kabel. 1571 vorhanden. Ebenso Orig.-Prg. aller Art, keine Raubkopien. Dieter Zilch, Tel. 06056/1287

Suche Sierra-Spiele und Indiana 3 (Adv.). Tel. 0761/74240 (Stephan)

Verk. Amiga 1000 (PAL) mit div. Lit. (Modula, C) PC-Orig.: Star Control, Don't go Alone, Curse of A. B.... usw., Tel. 0271/75634, ab 18 Uhr

Verk. die M & T Amiga-Zeitschriften 6/7/87, 1-12/88, 1-12/89, 4+12/90. Für 3 DM pro St., auch Tausch gg. Orig.-Spiele + Mod. Tel. 04627/944, ab 17.30 Uhr. Stefan

Suche def. C64/128, A 500, Monitor usw., biete außerdem neue Soft. Liste gg. 2 DM. Thomas Wawrik, Moorweg 10, O-3607 Wegeleben (K. Kopien)

Kickstart 2.0 für jeden Typ. 500/2000 egal! Infos gg. Rückum. von S. Moersch, Postfach 1465, D-8130 Starnberg

Suche billige Orig. für Amiga bis 60 DM / sFr. (Oliver). Tel. 0041/31/7677228 - CH: 031/7677228

Hilfe! Wer kann mit TV Sport Boxing u. Icehokkey und andere Icehockey-Games aus USA besorgen?. Chriss Schwinghammer, Tel. 089/717038, von 19 - 21 Uhr

Verk. in 80 Tagen um die Welt, Starball, Jinks, nur Orig., Tel. 09631/4465 (je nur 10 DM)

A 1000, 512 KB, ext. Tastatur, Disketten, alles sehr guter Zustand für 850 DM abzugeben. Tel. 02234/8821

Tausche Orig. gg. PD, auch anders herum. Suche und biete auch PD. Tel. 04168/672. MS-DOS-PD auf Anfrage.

Tausche A500-Prg. Habe: Jumping Jack Son, Shufflepuck Cafe, Digi Paint, Test Drive II. Write to: Hagen Steiner, Komarowstr. 14, O-5800 Gotha

Amiga Orig.-Game Fluglotsen-Simulation - Tower FRA - abzugeben für 40 DM. Tel. 030/3417683 Ralf

Kaufe, verk. und tausche Orig.-Software neu & alt. Angebote an & Listen von: Stefan Hollenberg, Kattenvenner Str. 40, W-4540 Lengerich i.W.

Suche Empire, Railroad Tycoon, F-16 M. I + II, biete / verk. Pipe Mania 35 DM, Sorc. Lord 15 DM, Nucl. War 35 DM, ROM 35 DM. Holger Müller, Tel. 06102/6875

Suche für Amiga: Orig.-Spiel Conflict in NAM - von Microprose. Suche auch versch. Simulationen. Angeb.: T. Lill, Römerstr. 22, 8340 Pfarrkirchen

A 500 mit 1 MB, Mon. 1084, 80 Spiele und alles Zub. zum Spielen nur zus. für 3000 DM zu verk., Tel. 06132/85621, ab 18 Uhr

Verk. Orig. Zak McKracken, The 3th Courier, Football-M. 2, Kick Off + Extra Time. Billig. Tel. 069/771177, after 19 Uhr

Tauschpartner ges.!! Neueste Soft vorh. Tel. 04244/8669

Bubble Bobble ges. für Amiga - nur Orig. Tel. 0471/61114

Suche A 500 ohne Mon. 100%ig lauffähig, bis zu 400 sFr. Schweiz. Tel. 01/3410435, Dani verl.

Aaustria!! Verk. Orig. Pool of R., Larry 3, Indy 500, 688-A-Sub, F-16, Dragon Breath (Palace), Team Yankee, B. Tale 1, auch Tausch, suche Drucker. Tel. 02747/2023

Austria!! Suche Tauschpartner für A 500. Auch Girls und Anfänger. Write to Eberl Thomas, Kl. Gaisfeld 111, A-8564 Krottendorf.

Suche Cadaver, Wing Commander, Monkey Island, bez. für alles bis zu 50 DM. Suche auch ext. funktionierendes 2. LW. Ruft an: Tel. 0621/792513 Simon

Verk. Seagate ST 138, 33 MB HD, mit OMTI 5527. Transferrate: 460 kB/s + Interface. Anschluß einer 2. HD. möglich, für 680 DM. VHB. Tel. 06346-2935

Verk. A 500 + Mon. 1084 S + 1 MB RAM + 2 Joyst. + Lit., + 300 Disketten + Diskbox + Spiele wie Dungeon Master, Sentinel für ca. 1300 DM. Tel. 040/8704418

Suche Orig. Indy III (Lucas Film), tausche gg. Operation Thunderbolt, Bermuda Project oder ich bez. 35 - 40 DM/Fr. Tel. 01/2910588, Zürich, Schweiz, Tel. aus D.: 0041-1-291-05-88 (Schweiz)

Suche Tauschpartner für Amiga Soft. Nur das Neueste, eventuell auch Kauf. Philipp Pönnighaus, Kurt-Schumacher-Ring 43, 6072 Dreieich

Verk. Orig. Sup. Base (70), Winter Olympiad, Plutos, Suicide Mis. je 10 DM, Silent Serv. 15 DM, Ports o. Call 20 DM. Frank Ansorg, Pourtalestr. 95, CH-3074 Muri

Suche zuv. Tauschpartner. Habe Rainbow Islands, Klax u. v. a. Suche auch Tips u. Codes. Schickt Eure Liste an: Dennis Roloks, Hermann-Löns-Str. 8, 2447 Heiligenhafen

Suche: Disk-Drive A1011, Mon. 1084 S, Speichererw. A501, Tel. 040/757203, ab 18 Uhr.

Verk.: Amiga 500 + Bildschirm 1084, Star LC-10, 2. LW, Soeichererw., 10 Orig., + Buch + Disketten, NP 3500 DM, VP 2000 DM. H. Meier, Spechtweg 5, CH- 8302 Kloten

Suche A 2000 mit Mon. 1084. Andreas Grassi, Seebacherstr. 5, CH-8052 Zürich, Schweiz. Tel. 01/3011773. Nur Scheiz, wenn möglich, neben Zürich. Billig!

Suche dringend Anl. oder Tips für die Spiele: Champ of Krynn und Curse of the Azure Bonds. Kann leider nichts bezahlen. Tel. 04346/5837, danke.

Suche: Billy the Kid, Wings, Last Ninja 2, Emlyn H. Intern. Soccer. Kaufe oder tausche gg. Panza Kick Boxing. Tel. 05272/8140, Johannes

Suche für den Commodore A 500 ein Amiga Control-Center (Precision-Amiga). Wo gibt es denn sowas zu kaufen, bzw. wer kann mir helfen?. Tel. 02241/204677

Suche zuv. Tauschpartner. Bin gut bestückt. Tel. 040/5274877, oder schreibt an: Danny Thal, Schwelmerweg 37, 2000 HH 62

Suche: Gauntlet-Orig.: Zahle 30 - 40 DM. Möglichst gut erhalten. Täglich ab 16 Uhr Tel. 030/3727551 (Hans verl.) Ist dringend!

Verk. Orig.-Spiele: Tie Break, Powermonger, Populous, Imperium u. a., je 40 DM. Tel. 08752/665 (ab 18 Uhr)

Suche Tauschpartner für Amiga. Ruft an: Tel. 07436/1213, Michael verl. oder Listen an: Michael Santer, Amselweg 5, 7475 Meßstetten/Hassingen

Suche: A 500 mit Mon. Übernehme Porto. Tel. 06472/1941, Christian

Verk. Rick Dangerous II 55 DM und Amiga-Magazin 6/7, 8/9, 10/11, 12/87, 1-12/88, 1,3-10, 12/89, 4,12/90. Suche Game-Boy-Spiel. Tel. 04627/944, ab 18 Uhr. Stefan

Suche günstigen A 500 bis 550 DM. Ruft an Tel. 02974/395, von 19 - 20 Uhr

Verk.: A 500, 2. LW, 1 MB-Speichererw., Kabel, Software, Spiele, o. Mon., 650 DM, von M. Eggert, Am Hoverkamp 72, 4044 Kaarst. Tel. 02101/64436.

Suche zuverl. Tauschpartner mit neur Soft. Habe neue Games. Schreibt an: R. Lühr, Kaiserstr. 19, 3257 Springe 9.

Verk. Orig. Ice Hockey, 688 Attack Sub., Battle Command zu je 50 DM. Angeb. an: Amndre Rossbach, Im großen Brunkel 7, 3562 Biedenkopf, 100 % i. O.

Verk. Orig. (Amiga): Legend of Faerghail 60 DM, Xenon II 40 DM, XCopy II 30 DM, Eye of Beholder 70 DM. Tel. 02373/70653, ab 16 Uhr

Verk., tausche Orig.: Starflight 50 DM, Champions of Krynn 55 DM, Swords of Twilight 40 DM, Battletech 40 DM, Falcon F-16 55 DM, alle in dt., Tel. 030/8012600 ab 20 Uhr

Suche Tauschpartner für Amiga. 100 % Antwort. Schickt Listen an: K. Jürgensen, Doberkamp 40, 2313 Raisdorf-Süd, keine PLK.

Tauschpartner. Suche zuverl. Tauschpartner f. Amiga. Tel. 07431/62832, ab 18 Uhr

Zu verk.: A 500 + Monitor für 800 DM. Oliver Kiesel, Tel. 06758/6286

Verk. Orig.-Spiele: Super W. Boy, 25 DM, Strider 25 DM, Forgotten Worlds 20 DM, Wings 60 DM. Michael Muschalczyk, Dieselstr. 77, 4150 Krefeld

Hilfe! Suche dringend die DOC-Demo. Suche auch Dungeon-Master. Zahle gut. Verk. u. tausche Archipelagos, Hard Driv. Tel. 06221/384032

Verk. A 2000, 2. int. 3,5"- LW, Mon. 1084 S, Maus, Joystick, div. Lit. u. Spiele, u. a. Populous + Scenery, Zack, Shareware, VB 1900 DM, Tel. 0661/21662

Amiga, suche einen oder mehrere zuverl. Tauschpartner. Ich antworte immer und 100 %. Bis dann — Peter Hunter, Cheruskerstr. 14, 1000 Berlin 62.

Suche Battlemaster, M.U.D.S., Rollensp., vor allem Wizzardy (keine ADD & Games), suche auch MIG 29, Paperboy. Marcus Francke, 2320 Sandkaten-Plön, Dreihusen 1

Verk. Philips TV-Tuner 7300. Und ein MIDI-Gerät, mit dem du deinen Sysnthesizer am Comp. anschließen kannst. Tel. 06434/3884. Schweiz

Verk. oder tausche: Ultima 5, Unreal, E. H. Soccer, Day of t. Viper. Meldet Euch bei dieser Nr.: 02241/312447, Markus

Verk. Carrier Command für 60 DM, wg. Fehlkauf mit Kassette und engl. HB. T. Hahne, Mozartstr. 13, 6536 Langenlonsheim

Suche billiges Dataphon. Zahle bis ca. 100 DM. Tel. 05371/57026, nach 20 Uhr. Manuel verl.

Verk. A 500 (1 MB) + Mon. 1084 + ext. LW + Dragonflight, Preis VB. Radecker Klaus, Tel. 08679/6579, erst nach 17 Uhr

Orig. Amiga: Xenon II 35 DM, War in Middle Earth 25 DM, C64: Vermeer 25 DM, Fugger 25 DM, Tel. 04122/82110 (Patrick)

Verk. Spiele (Amiga): Premier Collect. II, Ghouls'n Ghosts für je 30 DM. Tel. 0251/232521 ab 14 h

Liebhaberstücke! Amiga 1000 + Mon. + 2,5 MB + 150 Disketten + Softw. + Lit. (alles guter Zustand). VB 1800 DM. Verk. Segamega + Top-Games. Nach 19 Uhr: Tel. 05193/4420, Michael

Rollenspielserie TELDOR für Amiga u. C64. Bei Efechen-Systems, PF 1602, 8520 Erlangen. Noch heute gg. 60 Pf. Liste u. Infos anfordern.

Verk. u. tausche Darks Side, Super Cars, Hard Drivin, Archipelagos, Battle Squadron, Intro Maker, je 35 DM. Suche Dungeon Master, DOC-Demo, Dragon-Strike. Tel. 06221/384032, ab 13 Uhr

Amiga: Verk. Orig. Tie-Break und Falcon F-16 für je 35 DM VB. Zus. 65 DM VB. Tel. 07152/41374, Heiko ab 18.30 Uhr

Suche A500 mit oder ohne Zub., zahle sehr gut. Angeb. an Robert. Tel. 05971/65700, ab 17 Uhr. Robert Klene, Arthusweg 9, 4440 Rheine

Suche "Fugger" + Kaiser 2, bez. gut + Versandkosten. Tel. 02205/864426, Achim nach 17 Uhr

Suche Maniac Mansion und Zak McKracken in dt. sowie Tauschkontakte im Raum Cuxhaven, R. Schlichting, Heinrich-Grube.Weg 39, 2190 Cuxhaven-Doese

Amiga- Schweiz, verk. zu günstigen Preisen neueste Soft. Martin Christen, Im Wiesli 8, CH-8708 Männedorf, Tel. 01/9201588, ab 17 Uhr

Verk.: Impossamole 40 DM, Corruption 30 DM, Grabbit 35 DM, Dungeonmaster-Editor 20 DM, Kurs: Englisch 20 DM, Erdkunde BRD + DDR 25 DM. Tel. 06224/3841

Verk. Amiga-Orig.: Tie Break, TV Sp. Bask, J. N. Golf, Transw., W.W.-World, Great Courts 2, Ports of Call, Sim City, Börsenfieber usw. Tel. 09181/9293

Suche gg. neueste Soft Amiga 5/89 od. Video-Magazin-Nr. vor 12/90 (außer 3, 4 u. 9) Habe: Tower FRA, Strider 2... Hanno Stuppner Brennerstr. 28/E, I-39100

Verk. A 2000 B + 1084-Mon. + Zub., 3 Laufwerke (2 x 3,5", 1 x 5,25"), preiswert. Thomas Heher, A-3950 Dietmanns 136, Austria, Tel. 02852/8403, Ciao

Verk. Orig.-Game Powermonger. Tel. 0271/356790

Demo-Wettbewerb! Wer mir das beste Amiga-Demo schickt, bekommt ein Game nach Wahl. Marco Decke, Zehnhoffstr. 1, 5303 Bornheim 1

Verk. Orig.: Cadaver, Lotus, Indy 500, Supermack, F-29, Maniac Mansion, DOS OF WAR, It Came from the Desert, Jump Jackson, Tel. 0231/874016

Die erste Adresse für den Einsteiger in die phantastischen Welten des Amiga! Gratisliste bei uns anfordern.! Unsere Preise sind die günstigsten. 100, 1,5D. T&D, PF 35, A-4501 Neunhofen an der Krems. Hi to Angels.

Verk. alles Orig. RVF-Honda 50 DM, Zork Zero 30 DM, TV-Sports-Basketball 50 DM. M. Gammel, Tel. 07142/32629

Verk.: Purple Saturn, Kings Quest 1/2/3 je 30 DM, Arthur 35 DM, Man Hunter I 40 DM. Maniac Mansion 40 DM, Flight II 60 DM, Bloodwych 20 DM. Tel. 089/6133486

Möchte "Lost Patrol"- Orig. Tel. 0473/70559 (Italien)

Suche orig. Loom, zahle bis 45 DM. Ruft an: Tel. 07541/6443, Christian

Suche Tauschpartner für A 500. Nur Neuestes. Tel. 02327/15402

Verk. Sim City, Yuppies Rev., 40 DM, Kaiser 60 DM, alle Orig. mit dt. Anl., Tel. 05241/78217, suche Fugger und Hanse (Orig.)

Amiga-User-Group sucht Tauschpartner - sofortige Antwort - N. Ossenkopp, Eitzumer Weg 10 a, 3212 Gronau

Verk. Turrican, Populous, Beast I, L. Ninja 2, Platinum, 40 - 55 DM, sFr. Tausche 4 Games gg. Speichererw. 512 KB, für A500. Tel. CH. 033/732049, Bruno

Anfänger sucht Tauschpartner für A 500. Evtl. auch Leute, die bei Gesprächen und Treffen Tips austauschen. Software vorh. Tel. 02104/24237 Anrufbeantworter

Verk. Orig. Ultima III u. Faery Tale- Adv. gg. Gebot. Joachim Karlsböck, Hoppenacker 12, A-4160 Algen

Suche: Vulcan, Annalen d. Römer, Suez 73, Team Yankee, Wings Tank Attack, Conqueror, Fast Break etc., U. Thies, Nelkenweg 29, 5308 Rheinbach

Suche Kontakte (Tauschpartner) für legale Software, Hardwarefreaks. Briefkontakte für Amiga an: Mathias Kugler, Häldeweg 43, 4519 Flehingen

Verk. billigst Great Courts, East West Berlin 1948, Pirates, North & Soth, Emlin Hughes für je 40 DM, Powermonger 50 DM, Indianapolis 500 45 DM. Uli Schwalm, Hans-Sachs-Str. 47, 7518 Bretten. Tel. 07252/87175

Verk. d. Orig.- Sp.: Star Wars- Trilogie 40 DM, Steet Fighter 15 DM, Teenage Queen 15 DM, Tel. 05203/6528, ab 19 Uhr (Marcel)

Schweiz: Verk. allerneueste Amiga- Soft. Roger Horvath, Neueichenweg 37, CH-4153 Reinach, Tel. 061/7112381

Kaufe, tausche AD & D-Spiele: Dungeon Master, 688 Sub., Azure Bonds, Turboprint o. ä. etc. Angeb. oder Listen: T. Albrecht, Am Schlittweg 6, 6750 Kaiserslautern

Schweiz!! Suche Tauschpartner für AMIGA-Software, Liste an: Reto Burkhalter, Alpenstr. 8, CH-6300 Zug oder Tel. 042/217074

Suche günstige Speichererw. 512 KB für A 500 und Farbmonitor. Dennis Eckert, Berg-am-Laimstr. 139, 8000 München 80, Tel. 089/4312040

Suche Tauschpartner für Verk. oder Tausch. Habe neueste Soft und suche sie. Schreibt an: PO Box 003439D, 5800 Hagen 5, See ya!

Orig.: Personal Nightmare, Fighter Bomber + Miss-Disk, Space Quest II, Slayer, Snoopy u. a., Olaf Gaide, Bürgerstr. 63, 4100 Duisburg 1

T&D Amiga Usergroup is here. The Best are We. Die 1. Adr. für den (die) Einsteiger(in). Gratis-Liste anfordern. T&D, PF 35, A-4501 Neuhofen/Kr., Send no Disks for List. But: Write soon!

Suche Tauschpartner für Amiga. Falls Interesse, ruft an: 02359/6245 (Christian). Ab 14 Uhr... (100%) Verlaß. Suche außerdem Rollenspiel-Freaks.

Verk. Gravity, Damocles, Elite, Starglider II, Bloodwych, Space-Quest III, Kick Off II, Preis nach VB. Tel. 06894/8413, ab 18 Uhr nach Christian fragen

POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen

Armer Schüler sucht einen preisgünstigen Amiga mit 1084 S-Farbmon. Schickt Eure Angebote an: Gion Desax, Vogelsangweg 4, CH-7000 Chyr

Contacts wanted: Tel. 040/6430877 or 040/6478852

Verk.: Ultima 5, A10 Tank-Killer, Airborne Ranger, C-Copy, Dung. Mast., engl. F-29 Ret., Thunderblade. Alles VB!! Tel. 07564/3479 Michael

Suche: Superstar Icehockey, tausche Might & Magic 2 gg. Champions of Krynn. Matthias Baumann, Hardtstr. 2, 7090 Ellwangen. Tel. 07961/51537

Suche Speichererw. für A 1000. Zahle gut. Speichererw. bis 200 DM, Golem-Box bis 300 DM. Marco Schenider, Pinnertstr. 43, 4170 Geldern, Tel. 02831/3058

Suche Simulationen aller Art. Nur Orig. Schickt eure Listen an: Alen Vlahovic, Grenzstr. 99, 4650 Gelsenkirchen

Suche 2. Floppy f. A500 sowie f. A500 Monkey Island dt., Lemmings usw., für den Game-Boy: F. Fantasie usw. Habe Ultima 5, suche Mega Drive billig, Tel. 04221/23123

Verk. Monkey Island, dt., 50 DM, Ultima und Rings of Medusa 40 DM, Antheads 20 DM, alles Orig., alle neuwertig, ruft an: Tel. 0231/5600817, fragt nach Martin

Verk. 1 Mt. alte Festplatte für Amiga 500/2000. Ruft sofort an zwischen 17 - 18 Uhr. Unter: 0221/831817, Hans-Joachim Wöhl

Verk. C64-Orig.- Rock'n Roll, Dragon Wars. Su. f. A 500 Wolfpack, Klax und Silent Service. Angeb. an: O. Radek, Tel. 04621/26824, nach 18 Uhr

ATARI ST

Ultima I für XL und Ultima III für ST ges. Zahle 70 DM/500 öS pro Original! Dieter König, Jaxstr. 6, A-8642 St. Lorenzen, Tel. 03864/2545

Verk. Spiele für Atari ST zw. 15 und 45 DM, u. a. Ultima V, Wings of Death. Barbara Prausse, An den Vossbergen 8, 2900 Oldenburg, Tel. 0441/42553

Tausche Afterburner + Phobia + Quiwi (Trivial Pursuit) gg. Pirates oder Turrican, Tel. 04402/83982, Maik, ab 17 Uhr

Tausche, kaufe, u. verk. Orig., habe z.B. Dungeon Master, Invest, Imperium u.v.m., Tel. 05432/4512, öfter vers.,

Atari ST Orig-Spiele: UMS, Das Reich, Vermeer. Stück 15 DM, zus. 40 DM. M. Lull, Podbielskistr. 159, 3000 Hannover 1

Verk. ST-Orig.: Xenon 2, Blood Money, Chambers of Shaolin, Stormlord für je 20 DM. Tel. 02590/739, nach 17 Uhr

Verk. folgende Orig.: Bombuzal, Tau Ceti und Virus für 30 DM, M. Seifert, Hauptstr. 42, 8741 Oberfladungen

Verk.: Tai Pan, Star Wars, Space Ace, The Games, Winter Edition, Championship Wrestling, Arena, Sidewalk, Metrocross, je 10 DM usw. Tel. 0711/794285 ab 20 h

Suche Spiele für meinen 1040 ST (Rollenspiele, Simulationen, Strategie...). Bei guten Angeb. 100 % Antwort. Jarnig Kristian, A-9601 Arnoldstein 239

Verk. Orig. Indy 3-Adv. dt., neu 69 DM, Cybernoid II 19 DM, Altair 19 DM, Starglider 29 DM, 100 %. Tel. 04351/84418

Verk./tausche Orig.: Biete Powermonger, dt., suche Cadaver, Sim Earth, Monkey Island, Railroad Tycoon. M. Golde, Oberer Molkenborn 11, 6470 Büdingen

Verk. Zak McKracken für 20 DM und Ninja Warriors für 25 DM. Tel. 0931/82687

Preiswert abzugeben wegen Systemwechsel: Atari 130 XE, Floppy 1050, Drucker, Plotter, Joystick, Mouse, Touch-Tablett, Gamespiele, vieles doppelt. Tel. 02686/8453

Verk. Turbo Out-Run 40 DM, Rock'n Roll 20 DM, Hammerfist, Ghoves'n Ghosts je 30 DM, Road Blasters 15 DM. Tel. 089/4300892 ab 13 Uhr

Verk. Battlehawks 20 DM, Powerdrome 25 DM, Klax 25 DM, Their finest Hour 45 DM, Xenon II 30 DM, Buggy Boy 15 DM, Sidewinder 15 DM. Tel. 09342/4815

Private Kleinanzeigen

Orig: Invest, Starlight, Speedball, Scracer, Fugger, Orbiter, Starcommand, Powerdrome u.v.m. zw. 30 - 45 DM. Suche Tausch in Bamberg/Nürnberg, Tel. 0951/69487

Verk. Police Quest II 45 DM, Italy 90 30 DM, Larry 20 DM, Dragon Spirit 20 DM, Clown-O-Mania u. Onslaught 15 DM. Tel. 030/7959607

Verk. Atari 130 XE + Datarec. + Lightphaser + 20 Kass. + 4 Mod. + Superboard, Preis VB, gleich anrufen. Tel. 09378/334, ab 14 Uhr, Jörg

Verk. W. o. Death, C. o. Shaolin, P-47 u. P.-Drift, zus. 140 DM, alles Orig., verk. auch einzeln o. tausche gg. 2 Mega-D.-Spiele. Mo-Fr. ab 17 Uhr, Sa-So. egal, Tel. 02934/1008 (Thorsten)

Verk. Kult, Zak McKracken, Elite und Microprose Soccer je 39 DM, Bloodwych + Vol 1 für 59 DM, alle Preise VB. Tel. 0201/583347, Volker

Suche, tausche und verk. neueste ST-Demos. Liste von Frank Brasche, Am Stadtpark 91, 8500 Nürnberg 10, Tel. 0911/358925, ab 18 Uhr

Suche Tauschpartner für ST-Software, vor allem Action. Mathias Haase, Kastanienwäldchen 3, O-3700 Wernigerode

Verk. ST-Orig.: Guild of Thieves, Jinxter, S. Hang-On, Op. Wolf, je 35 DM, R. Oktober, Enduro Racer, je 25 DM. Tel. 05521/58882, Carsten

Suche folgende Spiele: James Pond, Flood, Lemmings, Castlemaster, Their finest Hour, Turrican, Rick Dang. 2, Monkey Island, Tel. 06838/4107

Verk., kaufe Spiele. Habe Space Quest 3, Gold Rush, Giana Sisters, Personal Nightmare und Infocom-Adventure (auch ges.). Anfragen unter Tel. 0271/355297

Tausche Orig.: Habe Dominator, F-16 Falcon, Xenon 2, Mr. Heli. Suche: Dungeon Master 1/2, Kult, kaufe auch Demomaker. Tel. 0261/57196, 18 - 20 Uhr

Verk. ROM, Rainbow Isl., je 35 DM, Manchester Unit. 30 DM, Toobin, Bio Ch., Kick Off, Storml. je 25 DM, Triad 1, KQ 1 - 3 je 20 DM, Tel. 05171/52343

Verk. folgende (100 % o.k.) Orig.-Games: Rainbow Island 20 DM, Hard Drivin 20 DM, UMS + Scenario Disk 1 + 2 25 DM, Chaos Strikes back 30 DM, Midwinter 30 DM, Tel. 06101/89284, Heiko

Ich bin auf der Suche nach einem Atari 520 ST mit dem SC-1224- Fabmon. + Maus, möglichst billig. Nur Schweit! Angebote bitte an: Gion Desax, Vogelsangweg 4, CH-7000 Chur

Verk., tausche Orig. Ultima V für ST. Tel. 06202/52706

** Achtung ** Verk. Orig. für ST: The Immortal und Falcon F-16 für je 60 DM. Tel. 040/6051957, fragt nach Arne

Tausche Kick Off + Dynamite Düx + Ghouls'n Ghosts gg. Maniac Mansion oder Zak Makkracken, ruft bitte an unter Tel. 08205/1014

Suche Dragonflight, Legend of Fearghail und Bloodwych-Data-Disk 1. Zahle gut. Tel. 05241/39921 (Fragt nach Markus) nach 18 Uhr.

Tausche ext. LW mit Netzteil gg. HF-Modulator. Nur schriftl. an: Stefan Westermann, Meuschelstr. 46, 8500 Nürnberg 10

Suche Kontakte zu Atari ST-Freaks im Raum Reutlingen. Melden bei: Vincent Schneider, Lange Acker 10, 7410 Reutlingen 24, Tel. 07121/610638

Suche Super Off Road, Nitro, Lemmings, James Pond, Wings, Z-Out Secret of Monkey Islands. Meldet euch unter: Tel. 02104/52717

Verk. Castle Master 40 DM, Archipelagos 40 DM, Europ Space-Sim 40 DM, Tel. 07156/21272

Verk. Orig. Populous, Klax, Rainbow Islands, Speedball u.v.a., je 35 DM. Liste gg. RP. Tel. 07251/61981, ab 18 Uhr. Thomas

Harddisk Atari-SH 205, 20 MB, wg. Syst.-Wechsel zu verk. VB 550 DM. Paul Seik, Westring 9, 3502 Vellmar, Tel. 0561/828310

Verk. Orig. Software: Zak McKracken 20 DM, Bobo, Leonardo, jeweils 10 DM, oder tausche gg. Lemmings oder James Pond. Tel. 02104/52717

Speichererw. für Atari 520 ST mit externer Floppy, Orig.-Verp. / ungebraucht, NP 250 DM, 150 DM. Reiner Brinkhans, Tel. 0591/48590

Private Kleinanzeigen

ATARI ST

Verk. Atari STFM mit High-Screen-Farbmonitor für nur 1000 DM. Und einen Epson LQ-500-Drucker für 480 DM. Tel. 0721/482174 Harry

Verk. o. tausche Orig.: Indiana Jones 3, Castle Master, Carrier Command, Starglider, Micropr. Soccer u. Their finest Hour, pro Game 25 - 40 DM. Tel. 07511/3145

Suche gut erhalten das Powerplay-Sonderheft "Die besten Spiele 90".- Zahle bis 5 DM. Suche außerdem billiges Orig.-Spiel Larry 2 für den ST. Tel. 02631/24174

Verk. ST-Orig.: Invest 35 DM, Operation Stealth 45 DM. Tel. 07622/4922

Schweiz: Orig. Elite 20 DM, The Pawn 20 DM, Profibuch 30 DM, GFA-Anwenderbuch 30 DM, M & T-Assemblerbuch 30 DM, Signum 10 DM, C 10 DM, Tel. CH-01/8607422

Verk. ST Orig.: Spherical, Thunder Blade, Rick Dangerous, Willow, Interphase, Austerlitz, Hard Drivin, Chicago 90, Jean d'Arc je 25 DM. Tel. 08092/1682

Verk. Atarikonsole + 12 Superspiele + 4 Joystick. NP 700 DM, jetzt VB. Tel. 0881/5964

Verk. Indy III (Adv) 30 DM, The Games Summer Edition 25 DM, Airborne Ranger 25 DM, Orbiter 20 DM, alles Orig. Tel. 06134/21515

Suche das ST-Original Rainbow Islands. Tel. 030/8332444

Suche: Für Atari ST neueste und ältere Software. Listen an: M. Schwab, Mehringerzellerstr. 3 b, W-8905 Mering, oder Tel. 08233/1790

Suche Tauschpartner für Atari 1040 STFM. Liste bitte an: Daniel Meissner, Große Neue Str. 3, O-4301 Ditfurt

Verk. Flood 40 DM, Hostages 20 DM, TNT 25 DM, Project 30 DM, F-19 40 DM, Powermonger 50 DM, Tel. 089/3145609, Christian

Atari ST: verk. über 90 Games. Alles Originale. St.-Preis ab 10 DM. Liste anfordern bei: Christian Stahr, Berliner Platz 1, 3470 Höxter

ST-Orig: Tiebreak 35 DM, Triad Vol. I, 30 DM, Gauntlet 2 25 DM, Presid. is miss. 15 DM. Jörn Philipp, Tel. 07473/5213

Orig.: Verk. das beliebte Vokabelprg. Engl.-Trainer, auch zum Schulbuch passend, für 25 DM inklusive Horoskopprogramm. Tel. 05247/8449, 18 - 20 Uhr

Suche das ST-Orig. Rainbow Islands, Tel. 030/8332444

Verk. Orig.-Games: Klax 30 DM, Elite 25 DM, Dung. Master 25 DM, Pirates 25 DM, Police Quest 25 DM, Speedball 20 DM, Fugger 20 DM, R. Botor, Berger Mühlstr. 69, 8940 Memmingen

Verk. Orig. Invest 40 DM, Interphase 30 DM, Western Games 20 DM, Vampire's Empire 15 DM, Passing Shot 15 DM, Bankok Knight 15 DM, Thorsten, Tel. 056138/1519

Verk. Atari ST-Orig. zum halben Preis, z. B. Silkworm 35 DM, Barbarian 2 35 DM, Obliterator 40 DM. Weiteres auf Anfrage. Tel. 07321/43776

Suche und tausche die neuesten ST-Demos. Wenn ihr Interesse habt, dann schreibt bitte an: Marco Breddin, Mohrhennsfeld 32, 5600 Wuppertal 21

Suche für Atari ST F-16 Falcon. Preis nach VB. Tel. 07485/448

Suche Atari ST. Tausche gg. A 500, umb. MW 500, 2 Joystick, 7 Bücher, Disk-Box, HF-TV. Angebote an Thomas Häring, Nordenham, Tel. 04731/6840

ST-Originale: 10 Spiele für zus. 150 DM, z.B. Speedball, Kult, Rings of M., Millenium, Bloodwych + Datadisk. Andreas Kramer, Tel. 0228/210431, 16 - 18 Uhr

Suche Indiana Jones. Kaufe oder tausche gg. Zak McKracken. Mit Lösung. Bitte nur schriftlich: D. Hofmann, Lückeratherstr. 20, 5370 Kall-Wallenthal

Suche Invest, Sim City, LSL 3, verk. TV Sports Football 25 DM und LSL 2 35 DM. Tausche auch. Tel. 0201/583347, oder 0201/582593 Dirk

Verk. für Atari ST: Klax 35 DM, Xenon 1 + Archipelagos je 20 DM, oder Tausch. Tel. 089/6114254, Müller, Keltenweg 8, 8025 Unterhaching

Dragonflight, Viking Child und Klax zu verk. Bin auch an Tausch interessiert (Ultima V, Flood, Populous o.ä.) Tel. 0511/433561

Orig.: Suche Zak McKracken für 25 DM, incl. Portokosten. Angeb. unter: Andre Weigelt, Abt-Bernhard-Str. 13, 4834 Marienfeld

Suche Games für den Atari ST. Listen an Petter Christian, Gerstenstr. 16, 8430 Neumarkt/Opf. (z. B. Dogs of War)

Neuw. Atari 1040 STF incl. 2. LW etc. Call: 0731/81952. Außerdem noch Space Ace, Speedball u. a. Originale (verl. Sebastian)

Suche Orig., neue Spiele bevorzugt. Bitte schriftliche Angebote an: Michael Schoor, Kastorbachstr. 9, 5401 Kobern-Gondorf

Orig. Midnight Resistance 40 DM, Kingsquest 1, 2, 3 je 20 DM, oder Tausch gg. gute andere. Frank Meyer, 5000 Köln 90, Tel. 02203/62594

Verk. orig. Team Yankee dt., 45 DM. R. S., Hebelstr. 2, 7519 Kürnbach. Tel. 07258/1645 ab 18 Uhr.

Verk. Atari 1040 STFM mit Mon. SM 124, Festplatte SH 205, Omikron- Basic mit HB und Gebrauchsanw.. Daniel, Tel. 02241/337114

DCA-Softworks. Suche Kontakte zwecks Tausch von * DEMOS *. CH-044- 26115, Urs Janett, Steinmatt 3 a, CH-6460 Altdorf

Verk. Atari LYNX, 3 Mte. alt, kompl. mit California Games, Comlynx-Kabel und Netzkabel, VB 280 DM. NP 400 DM. Martin Kühnemund, Tel. 089/3544111 (München)

Suche: def. Mega ST 20.4 — Preis je nach Schaden. Abholung im Raum Essen. Tel. 02054/82010, abends

Verk. Atari 260 ST, SF 314, 1 MB RAM, SM 124-Mon., Maus, Disketten VB 750 DM;, Tel. 06172/86212 Philipp

Suche: Rings of Medusa. Biete Populous oder 50 DM, nur 100 % i.O. Orig., mit Anl. Oliver Brühn, Tel. 02171/52578

Verk. 520 STM + SF 354 + SM 124 (auch einzeln) für 500 DM, Helmut Will, Jürgen-Schumann-Str. 41, 8300 Landshut

Atari-ST-Tauschpartner für aktuelle Demos gesucht. Indy 3: Wie komme ich am 6. Sperrhaus vorbei? Patric Nieraese, Isarstr. 45, 4006 Erkrath 2

ST-Orig.: Dungeon M. (komplett dt.), Manhunter, Spitting Image, Wanted, u. v. a. mit Anl.. Tel. 08151/12387, Sebastian, ab 19 Uhr

Suche Sim City, Midwinter, Imperium, Kick Off II, UMS, Transworld, Kauf od. Tausch. Nur Raum Erlangen, Nürnberg, Tel. 09131/16265

Verk. ST 1040, Colormon. SC 1224 mit Maus, Joysticks und jede Menge Spiele, 3 Mte. alt, 1400 DM. Tel. 06221/382393

Suche f. ST: Xenon 2, TV Sports Football, Klax, Paranoid 90, R. Dangerous 2, STOS-Gamegen., Power Monger, Kick Off 2 usw. Christian Petter, Tel. 09181/1339

Tausche/kaufe Orig.-Soft! Habe Oil Imp., Sim City. Suche Rings of Medusa, Transworld, Railroad Tycoon. BTX/Tel. 06101/41283

Verk. Orig. Larry 1 + 2 für 35 / 50 DM, Block Out 40 DM, Pinball Magic 35 DM, RVF Honda 45 DM, Triad 2 40 DM, Operation Thunderbolt 35 DM. Tel. 0251/22754 ab 14 h. Andreas

Tausche ST-Originale: Rainbow Islands, Imperium, IK+, Cadaver, Their finest Hour, Manhunter II, Dragon Flight u. v. a. Tel. 0621/822962, Sven

Suche Orig. Populous, Sim City u. Cadaver m. Anleitungen. Zahle je 35 DM, Tel. 04931/8065, Holger

Tausche Populous, Xenon 2, ST-Math, Stargilder, Skrull, Bloodwych, Chopper-X., Sharled, Revolver, MGT, Bionic Command, Championship Wrestling, Tel. 08505/2190

ST — Verk. Orig.: Kick Off 30 DM, Football M. II 35 DM, Powermonger 50 DM, Terrys Big-Adv. 30 DM, Populous 40 DM, Imperium 45 DM, Tenniscup 40 DM, Tel. 02234/63560

Suche zuverl. Tauschpartner, habe Pirates, Space Quest III u. andere. Verkaufe auch: P.-Manager + Indy II. Schreibt an: Kai Blettenberg, Thulboden 52, 2447 Heiligenhafen

Verk. Atari STE + Farbmon + Spiele + Joysticks + HB + Maus + Programmdisk, 4 - 6 Wochen alt, 100 % o.k., 1800 DM. Tel. 07164/6887, Ewald Stamp

PD-Spiele für Atari ST. Alle getestet und ausgewählt für Farbe und S/W. Katalog-Diskette bei: Robert Rehrl, Stettenerweg 8, 8221 Teisendorf

Verk. Orig. Indiana Jones 3-Adventure. Meldet Euch nachm. unter : Tel. 08104/7173

Omnikron-Compiler kpl. mit HB u. Disketten 120 DM, Pink Panther 20 DM, Boulderdash 12 DM. Alles Originale. Tel. 06184/2762

KONTAKTE

Suche Kontakt zu MS/DOS-Club in Leipzig. Stefan Mai, Johannisallee 12, O-7010 Leipzig

Suche noch Mitspieler für mein Postspiel Legend of the U Known world. Infos bei: Alex Karsten, Schnitterweg 89, 6227 OE-Winekl, RP

Ich bin am Verzweifeln. Wer tauscht Kick Off 2 gg. andere Top-Games. Turrican etc., Tel. 06251/3068, Roland Adam, Eifelstr. 31, 6140 Obensheim 1

Verk. ASM JG 89, 90; Amiga Joker JG 90, Powerplay JG 89 (+ H.C) 90 pro JG. Nur 250 ÖS. Soboda Rainer, Waldmüllerstr. 11, A-4910 Ried

Suche Joystick-Hefte 6 + 7 89. Zus. 10 DM mit Porto. Tel. 08501/1433, außer Mo. u. Mi., sonst ab 16 Uhr

Suche Intros, Megademos, Songs (Soundtracker, Med, TFMV). Habe Tauschmat. Schreibt an: Schön Walter, Leo Mathauserg. 73/2, A-1234 Wien- Austria

Wer hat noch was von ZX Spectrum: Suche alles über diesen Rechner. M. Bardoux, Sosaer Str. 20, O-8017 Dresden

Suche alte Power Play Hefte. Wer kann mir helfen? Ottmar Nicolay, Bahnhofstr. 11, 5566 Salmta, Tel. 06578/7602, suche Tips für Nintendo-Spiele.

LYNX + 5 Mod. zu verk. Angeb. an: Rudolf Körner, Himmelreichstr. 11, A-3580 Horn, Tel. 02982/2193-2194

Verk. 3 Spiele für Philips 67000, St. 10 DM, Superchampr, Pickelpeter, Burgenschlacht. Ralf Wernkery, Am Steinhohn 4, 5469 Windshagen

Suche süße PC-Besitzerin zwecks Brieffreundschaft. Bin 15 Jahre alt und Rollenspielfreak. M. Höffken, Auf den Rotten 46, 5253 Lindlar

Suche Kontakte zu Freaks, die neueste, gute Soft für Amiga haben und verk. Zahle bis 3 DM pro Disk. Write to: PF 118991, 4300 Essen 1

Grafikteam Schneyer sucht Mitglieder: Nur Amiga. Suchen DPaint-Grafiker. Nicolas Semak, Eyssenseckstr. 49, 6000 FFM 1

Suche Tauschpartner für Amiga! Habe viele News! ruft doch an: Tel. 04244/7707

Suche neue(n) Neo-Geo-M.-D.- oder Amiga-Besitzer(in) zum gemeinsamen Spielen. Alexander Tinschert, Waller Heerstr. 50, 2800 Bremen 1, Tel. 0421/391352

Verk. Power-Play 12/88 - 2/91 - sehr guter Zustand-Preis: ca. 100 DM. Tel. 02330/70044, Iwo

Grafiker sucht Gruppe, die Demos programmiert. Schreibt an: Shark, PF 1263, 5442 Mendig

Tausche Super Famicon mit den Spielen Super Mario World und F-Zero und Gradius 3 gg. A 500 mit Mon. Tel. 01612203/115

Verk.: Comp. Live 2/89 - 1/91, C-16 leicht def. + Datasette + Orig. Tapes. Verk. auch einzeln. A. Blohm, Sietwender Str. 8, 2168 Drochtersen 1

Scuhe Orig. Dragons Lair-Automaten o. a. Movie-Sp.-Auto. gebr. 100 % o.k., zahle gut. F. Obstfeld, Am Bredtchen 68, 5600 Wuppertal 1

Suche Tauschpartner für Rollen- und Strategie- und Handelsspiele. Sportspiele u. Simulationen. C 64. Andreas Adam, Bernshausener Ring 14, 1000 Berlin 26

Kaufe Floppy SF551 f. XL 800, Boulder Dash, Constraction Kit für ST. M. Gabel, bei Richter, Flamingstr. 83, O-1143 Berlin

Amiga: Niels Kretschmann sucht neue Kontakte und neue Games. Strategie & Simulationen. Tel. 040/6473551

Verk. Lynx + Gates of Lencom 200 DM, VB oder tausche gg. Game Boy oder Amiga-Software oder Mega Drive. Zahle dazu. Tel. 04152/3321

Suche def. Comp. aller Art. Mögl. umsonst, zahle natürlich Versand. Bitte melden bei Daniel: 06042/1881

Suche dringend Computer-Live 6/90. Zahle gut. Verk. auch Atari -Spiele. Tel. 07454/4268 nach 18 Uhr

Verk. od. tausche gg. Dinge für den C64: div. Zeitschriften aus PC, Hom-Comp. Elektr-, allg. Bereiche u. Bücher. R. Lerch, Wendg O-24 Wismar

Suche Power Tips 1, 2, 3, 4, 5, 8, 9 11/1990 zu 2 DM das Stück. Tel. 02302/83262, nach 18 Uhr. Stefan

Atari C2600, 7800, Telesp.- Cass., verp. ges. Suche auch noch alte Prospekte, Kataloge, Aufkleber und Atari-Cass., Tel. 02241/204677

CBS Colecovis.-Telesp.-Cass. zu verk. Q-Bert, Cabbage Patch, Kids, Frogger 1, Super Cobra, Buck Rogers, Frenzy, Miner 2049 zu verk. Tel. 02241/204677

Verk. Atari Lynx + Calif. Games, Gauntlet 3, Gates of z. VB 250 DM, Amigasoft, Deluxe Paint 2 60 DM, Sup. Base 70. F. Ansorg, Pourtalestr. 95, CH-3074 Muri

Kaufe Amiga, Atari ST, Lynx, Game Boy o. Sega Game Gear. Verk. Eye of Horus. Holger Möller, Alte Dorfstr. 21, 6360 Schöneck, 1 Tel. 06187/91285

Suche Tauschpartner (in) für C64, bin Simulationsfan, bitte nur in Umgebung Horn schreiben, an: Andreas Köpf, Joh.-Steinböckstr. 17, 3580 Fauenhof

Wer will beim strategischen Fantasy-Postspiel EPIC oder beim Fantasy-Postrollenspiel LEGENDS mitmachen? Infos beim SSV-Graz, PF 1205, A-8021 Graz

Austria sucht Tauschpartner für Amiga 500. Auch Girls und Anfänger. Schreibt: Eberl Thomas, Kl. Gaisfeld 111, A-8564 Krottendorf, Austria

Über 100 Komplettlösungen, Codes und Anleitungen vorhanden: Schon ab 2 DM zu haben, Liste gg. frankierten Rückumschlag bei: R. Martini, Ostwall 3, 4600 Dortmund 1

Suche Power Play 1-3/90 und 5/90. Müssen vollständig sein. Zahle je 3 DM, außerdem Tips von 4/90, 6 bis 8 90. Zahle je 1 DM. Tel. 07123/34738

Spherical-Designs-Megacopy-Party Nr. 1, für nähere Infos: Tel. 05258/6758.

100 % zuverl. Mega-Fan sucht noch Tauschpartner. Sebastian Roll, Karl-Saurmannstr. 3/3, 7988 Wangen/Allgäu. Tel. 07522/20697

System SIX inc. 1989 is searching for new Demo. Contact on C64. Write Soon to: SG, Kaplaneigasse 32, 6102 Pfungstadt, Tel. 06157/4492, Stefan

Suche zuverl. Tauschpartner für Amiga auch Anfänger, Michel-Andre Ihrke, Am Weidenfled 38, 3352 Einbeck, BTX 05561/71846

Tausche PD gg. Orig.-Soft o. Game Boy-Mod. Tel. 04168/672, auch alte PD.

The Phantasy-Club. Wir bieten Tips & Tricks - Test - Flohmarkt, in unseren Clubzeitschriften. N. Sega, 8 + 16 Bit + Game Boy. A. Bender, Meinsdorferweg 30, 2420 Eutin

The Phantasy-Club. Unsere Clubzeitschriften für Sega 8 + 16 Bit + Game Boy bieten einiges. A. Bender, Meinsdorferweg 30, 2420 Eutin

Tausche o. verk. orig. Sword of the Samurai 5,25", Seven Cities o. Gold, 5,25". Tausch gg. Loom o. Ultima 5. Tel. 07326/6391

Verk. Happy Comp. mit Power Play 12/89 - 2/90 und Comp. Live 3/90 - 1/91 Tel. 0621/822962, Sven verl.

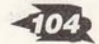
Suche dringend The Pawn, 00ZE, President ist Missing. 100 % o.k., nur Orig., suche außerdem Tips & Lösungen zu Sunny Shine und No., Tel. 0531/13598

Suche Spielzub. (z.B. Poster, Aufkleber, Verp. u.a.) Info: T. Zimmermann, Mühlenstr. 2, 4200 Oberhausen 1, oder unter Tel. 0208/870227

Mein PC und ich, 16 Jahre, suchen Mitspieler im Raum Frankfurt. Wer sonst noch mit mir tauschen will, wählt: Tel. 06171/25002 Dirk

Benchmark-Modula-2-Kontakte bzw. zu Spieleprogrammierern (Amiga). Ilsa Kaenzig, Weingartenweg 1, CH-6205 Eich. Tel. 041/991447

Erfahrungsaustausch. Denk- und Simulationsspieler. Alle Systeme. M. Strube, Eisenbahnweg 2, 7036 Böblingen



Private Kleinanzeigen

Verk. Neo Geo, 6 Mte. alt + 2 Joyp. + 3 Sp.: M. Lord, Nam 1975, Ninja Combat, für 1600 DM. Philips Farbmon. 14", 6 Mte. alt, 400 DM. Tel. ab 19 Uhr 089/568545

Verk. Komplett Skateboard: P. Peralta-Deck "Brand-X", Action-Truck-Achsen, T-Bones, für 200 DM. NP 320 DM. Mike Kristoff, Schützenstr. 34/3, 6901 Mauer

Der sagenhafte Sega-Mega-Drive.Nintendo-Club sucht Mitglieder aus ganz Europa. Tel. 030/6849816

Power-Play-Komplettsammlung mit Erstausgabe 1987 - 90, guter Zustand, für 250 DM, bietet: Michael Riedel, Hindenburgdamm 43, 1000 Berlin 45

Suche Tauschpartner für Spiele. An: B. Schreiber, Rue de L'Aurore 21, B-1050 BXL Belgien

Happy-Comp. 1987 - 1989 für je 25 DM abzugeben. Tel. 089/292065

Wir sind die Champs! Auf dem Amiga! Listen bei: R. Schimmel, Büsenhofstr. 9, 4300 Essen 1, BRD.

Suche Tauschpartner für C64. Ruft an: 08252/6654, Jürgen, oder schreibt an: J. Stadler, Bayernstr. 6, 8898 SOB.

Verk. Orig.: Populous 45 DM, Keef the Thief 40 DM, Full Metal Planete 40 DM, suche: Pirates, Populous Promised Lands, PGA Golf. Tel. 08450/657

Zahle bis zu 100 DM für leere Telefonkarten. Suche auch Kontakte zu anderen Sammlern. Näheres unter Tel. 0921/44944, werktags ab 18 Uhr

Kaufe, verk., tausche Spiele für NEO GEO, M. D., Super Famicon und PC-E. Suche dringend Arcade CD's. Andreas Knauf, Tel. 02202/37609

Suche Power-Tips (Die Grünen) 5/90 bis 8/90, 10/90 bis 12/90. Zahle bis 2,50 DM. Guter Zustand. Tel. 02056/69803, Christoph

Suche Kontakte zu STE- und Assembler-Freaks. Schreibt an: D. Hericks, Aug.-Wibbelt-Str. 6, 4836 Herzebrock.

Tausche C64, Floppy, Disc.-Box, 3 Joysticks, div. Lekt. gg. die Mega Drive-Spiele Hyaline, Super Shinobi, Phantasie Star II, Ghost + Gouls, Axis u. Rambo III. Gerhard, Tel. 07136/6856

Suche alle Colecovison-Spiele, zahle gut. Angebote an: Tel. 04731/6840, Thomas Häring, Bonner Str. 40, 2890 Nordenham 1

Tausch, kaufe, verk. Soft + Module, verk. AM-Bücher, suche Anwender. Tel. 06224/3841, ab 19 Uhr. Fragt nach Adrian. (Amiga/Game Boy)

Welcher Club behandelt M.-D., Super Famicon, PCE, NEO GEO, Game Gear, Game Boy und alle anderen? Wir! VGC-Video-Gamblers. Tel. 02202/37609. Gratis-Info.

Verk.: ROM, Spitting Image, Sundog, Foft, Kick Off 2, 40 DM, Xenon 2 + Lombard, TV Sports + Footb. + Bloodwych, zus. 90 DM. Patrick, Tel. 04131/43353, suche Sierra-Games

Suche noch Mitspieler für das Postspiel Arktis. Infos anfordern bei: Andreas Döse, Lausitzerstr. 18, 1000 Berlin 36

MS-DOS-PCs

Suche Tauschpartner für Spiele in Österreich. Andreas Schlosser, Am Stadlfeld 10, A-4040 Linz/Donau. Bitte schriftlich antworten.

Verkauf MS-DOS-XT 8 MHz, 2 x 5,25", 360 KB, 640 KB RAM, VGA-Karte und Mono-Monitor. Evtl. Handy-Scanner, ca. 70 Disks (Orig.), Handbuch, Preis: VS. Tel. 02855/16461. Marcus

Infocom Text-Adventures ges. für MS-DOS. Tel. 06196/23927 abends oder L. Peat, Am kleinen Hetzel 4, D-6232 Bad Soden/TS

Star Fl. 2, Indy 3, Monkey Isl., Finest Hour, Sil. Service 2 je 50 DM, Ultima 6, LHX Chopp. Je 60 DM. Orig., 5,25", Tel. 0471/24756, Michael verl.

Verk. Their Finest Hour, Battle of Britain und Wing Commander, Tel. 0431/553292

Alles Orig. PC-Spiele: Gunboat 40 DM, ATF II 35 DM, Blue Max 45 DM, Red Baron 50 DM, Operation Harrier 30 DM, Thunder Shopper 30 DM. Tel. 07664/1528

Tausche Orig. LHX u. a. gg. Orig. F-19, Tank Platoon, A-10, Red Rising, S. Earth, 688; suche Tauschpartner u. Sim-Fan im Raum BS -Harz. Tel. 05321/6617

Suche Zork, Beyond Zork, Rock'n Roll. Tausche oder kaufe Orig.- Games. Lutz Althoff, Obere Maschstr. 15, 3400 Göttingen

Tausche: Ultima VI, Infiltrator, Visions of Aftermath, Midwinter, Wing Commander, S. Mission gg. Savage Empire, Supremacy, BAT, Buck Rogers, Sim. E., Tel. 07191/85971

Suche Tauschpartner für PC (5,25"). Habe sehr gute Spiele. Schicke Liste an: Hamerle Stefan, A-6511 Zams, Tel. 0544/221134

Verk. Orig. Back To The Future II für 30 DM. Max Senges, Tel. 06221/85723

Verk. Top Games: Wingcom + Edit. 60 + 20 DM, Stellar 7, Rick D II, je 50 DM, Kick Off 2, Loom, TV Basketb., TV Football je 45 DM, Thomas Groß, Zwetscheng. 25, 6352 Ober-Mörlen

Verk. Orig. Populous u. Lands, Falcon F-16, Don't go alone, je 3,5", Test Drive I (5,25"), Tel. 02306/54089, ab 19 Uhr (außer Di. u. Do.). Andreas

Super! Verk. Xenon 2 für 40 DM. Tel. 0871/61753

Verk. IBM-PC 8088 Turbo mit 10 MHz, CGA-Fabmon., Tastatur, Handb., 2 x 5,25"-LW, MS-DOS 3.3, VB 2000 DM. Ab 19 Uhr, Tel. 07745/8549 (Harald)

MS-DOS 5,25". Tausche Ninja II, Indy III und Don't go Alone gg. Ninja III, Wonderboy, Hero II - III, Conquest of Camelot, KQ 4 - 5, Nur Originalw! Ruft an, verl. Jürgen, Tel. 09181/20573

Verk. 5,25": GP Circuit 40 DM, GP Tennis 20 DM, Olympiad 30 DM, FHWCE 30 DM, Superstar Icehockey 50 DM, GS Monster 40 DM, J. N.- Golf 30 DM. Tel. 06826/1209, Christian

Verk. 5,25": Imperium, Champ of Krynn, Railroad Tycoon für 45 DM. Jochen Baur, Tel. 0771/7990

Austria! Verk. PC-Anlage (2 Mte. alt), 286 AT, VGA, Farbmon., 40 MB HD, 5,25" + 3,5" Disc + Software, Mouse, extrem günstig. Tel. 06434/4263

Verk. Orig. Carmen Sandiego (Time), Testdrive 2, Supercars + Scenery Disks je 35 DM, suche Indy 500, Westworld, KQ 5, SQ 4. Meldet Euch bei: Tel. 05255/254

Suche für PC mit 5,25": Batman u. a. Actionspiele. Vk./tausche: Test Drive 1, Super Ski, Pool of Radiance, Station Fall. Tel. 09406/691, Tobias

Tausche Pirates, King of Chicago, Tiebreak, gg. Great Courts, Secret of Monkey Island, Wolfpack, Speedball 1, Speedball 2 - Tel. 0201/444484, vormittags.

Achtung. Ich suche die neue Zusatzdiskette für den Microsoft Flight-Simulator FS 4 (PC/nur Orig.!) Tel. 0421/465599) (Günter verl.)

Tausche Orig.: Grand Prix Circuit. Tel. 04298/31720

Orig.: IBM-Comp. zu verk.; Mod. PS/2-50, mit HD, 1,44 MB LW, VGA-Mon., + Maus 3000 DM. Oder mit SW auf Festplatte, z. B. Windows 3.0 u. Windword für 3300 DM. Tel. 030/3669035

Tausche/verk.: Test Drive 3, Finest Hour, Wing Commander. Suche Deathtrack, Super of R., P47, Out-Run u. a. Tel. 0551/794876, Daniel ab 19 Uhr

Suche Adventures von Infocom und Synapse. Tel. 0271/355297

Tausche ev. verk. Orig. Ultima 6, Populous, PGA-Golf od. Indy 3, Tel. 06120-7372, Michael. Suche Wonderl., Monkey, Zak McKracken, Larry III, Elite od. Rollenspiele.

Verk.: "The Secret of Monkey Island. 5,25"-dt., für 70 DM. Tel. 02151/753423

Verk. Orig.: 688, A10, Chess-3D, Flight of Intruder, Gunship und Sybex Starbutler. Preise von 25 bis 50 DM. Auch Tausch möglich. Tel. 09331/7249, Oliver

Verk./Tausch: Strat.- u. RPG-Spiele (PC-Orig.), z.B. Wizardry + Star C. + M. Candle (suche T. & Trolls + Bad Blood + K. Bounty + Hard Nova + Battletech II u. a.). Tel. 04127/1567, Timo

Suche RPG- u. Strat.-Sp. (MS-DOS, Orig.), z.B. Tunnels & Trolls + Bad Blood + K. Bounty + Hard Nova + Battletech 2 + Dark Heart o. U. + Warlord u. a., Tel. 04127/1567 (Timo)

Suche Tauschpartner für 5,25"- u. 3,5"- Disks, 100%ig. Schreibt an: Nils Müller, Lärchenweg 10, 7735 Dauchingen

Verk. PC Game-Card 25 DM. Franz Ehrnthaller, Berg-Am-Laim-Str. 145, 8 München 80

Tausche: Populous + Promised Lands, PGA Tour Golf, Secret of Monkey Island gg. Orig.-Spiele. Otmar Schickendanz, Mühlenstr. 16, 55 Trier

Verk.: Don't go Alone (3,5", 30 DM), Waterloo (5,25", 30 DM), Oil-Imp. (5,25", 40 DM), Conflict Europa (5,25, 30 DM), zus. 115 DM, Tel. 0621/774265, Alex verl.

Verk. Day of the Viper 5,25" (dt. anl.) 40 DM, Tel. 02261/43813, Ronny verl.

Verk. Orig.- Games: Micropr. Soccer 30 DM, Power Drift 40 DM, Out Run 35 DM, Populous 40 DM, Ultima IV m. Lös. u. Anl. 70 DM, Michael. Tel. 04956/3456. Suche dringend Tauschpartner!!

Ich habe SS2, Search for King und Future Wars. Tausch + Verkauf möglich. Daniel Neeb, Hessenring 80, 6090 Rüsselsheim, Tel. 06142/504727

Kaufe Monkey Island (VGA, dt.) für 40 DM, oder tausche gg. Indy 3. Wilfried Staab, Koblenzer-Str. 36 b, 5420 Lahnstein, Tel. 02621/7995

Suche alle Arten von: Sport, Auto- u. Actionspielen, z.B. M1, Hard, Chrash Course, Lotus,. Esprit usw., Liste an: H. Härtenstein, Hauptstr. 55, 7891 Lottstetten

Suche dringend billig Orig. für IBM-XT (max. 640 KB). Wer mir helfen kann, richtet sich bitte an: Robert Pietzsch, Omserwitzer Ring 32, O-8038 Dresden

Tausche oder verk. HQ I, Transworld, evtl. gg. Pirates o. a. Tel. 04122/41774

Suche Orig. MS-DOS-Spiele. Je älter, desto besser, neue natürlich auch. Egal ob Action/Simulation oder Strategie, tgl. ab 17 Uhr. Tel. 07231/54803

Verk. Schneider 286-AT, 20 MB, EGA-Grafik, IBM, 3,5" Zoll + Adlib. Kompl.-Paket + Drucker + Maus + 2 Bücher für 2800 DM, verk. auch Spiele: Fr. 18 - 19 Uhr. Tel. 089/6099304

Verk. 5,25" Wing Commander, Muds, Powerdrome, Sim City, ab 30 DM. Suche: Team Yankee, LHX, F-19 Stealth Fighter, Pipe Mania. Markus Huber, Tel. 08064/1007

Suche VGA-Color-Mon. und VGA-Karte für IBM-PC sowie F-19 Stealth Fighter. Ulbrich Niklas, E.-Hoernle-Str. 7, O-435 Bernburg

Kaufe, tausche und verk. PC-Orig. 5,25": Buck, Ultima VI, BT III, Faerghail, Krynn, Azur Bonds u. v. a., Preis VB. Suche: z.B: Dungeon Master, Tel. 02445/7913

Verk. oder Tausch: Biete Th. f. Hour, Sw. of Samurai, Silent Service II u. a., suche PQ II, Team Yankee, A-10 Tankkiller. Michael, Tel. 0911/338718

Verk. Gunship, North & South, A-10, je 40 DM, Populous + Prom. Lands 50 DM, suche: Lightspeed, Wings, Knight of the Sky, Tel. 05175/2652

Suche Tauschpartner. Verk. Ultima 6. Sönke Meise, Hagenbeckstr. 11, 2000 Hamburg 54, Tel. 040/4917218

Verk. Orig. Games: Transworld, Invest, Wing Commander, Operation Stealth, RR. Tycoon, Sword of Samurai, On the Raod u. v. m., Roland (CH), Tel. 061/98/2800

Verk. Bundesliga-Manager, 5,25"-Orig., suche Exp.- Kit für Football-Man. 2. Tel. 040/436191

Verk. Highscreen AT 286, 15 MHz, 20 MB Harddisk, 1,2-MB-Floppy 5,25", 512 KB RAM und DOS 5.0 + Spiele. Ruft an: Tel. 02247/1631

Tausche: Legend of Faerghail gg. Ultima 6, Simearth, Savage Empire, oder Eye of the Beholder. Verk. es aber auch. Nur 5,25". Tel. 0421/540896

Verk. Ökopoly (Vers. 3) 80 DM, Strategie 45 DM, Wall Street Wizard + Editor 60 DM, Monkey Island 40 DM, Test Drive III 40 DM, Tel. 02151/602037

Tausche Heros Quest gg. BUDOKAN, Tel. 09074/2731, ab 16 Uhr

Verk. oder tausche: Midwinter, MUDS, Wing Com., Wonderland, TV Basketball, Monkey Island, Crash Course, Finest Hour, Ultima 6, Star Con. Tel. 06103/51635

Kaufe Euere Orig.-Spiele. Schickt Eure Listen mit gewünschten Preisen an: Breck Michael, Ergoldinger Str. 15, 8300 Landshut

Österreich! Suche neueste Software für den PC. Ruft doch einfach an: Tel. 07748/2202. Oder schreibt an: Peter Hager, A-5142 Egglsberg 3. Ab 15 Uhr

Verk. Orig. für MS-DOS: Monkey Island 45 DM, Maniac Mansion 45 DM, Indy 500 40 DM. Oliver Busch, Untere Struth 3, 6342 Haiger 3

Suche Orig. Pirates, Loom und Silent Service 2 zu je 20 DM. Tel. 09172/8875.

Verk. PC 20 III, 9,54 MHz, 1 LW a 360 KB u. 1 LW a 720 KB. VGA- Lastertron-Karte u. Maus, VB 1300 DM. Tel. 05521/5710, Festplatte 20 MB

Verk.: Silent Service 2 dt., 5,25" Disk 60 DM, Kings Quest 1 - 3 für 5,25"-Disks 40 DM, Tel. 05252/7495

Kaufe Originale von Super Off Road u. E-Motion. Biete jeweils 30 DM. Kristian Isringhaus, Tel. 02234/62989

Suche Orig. Gianna Sisters, kaufe gg. guten Preis oder tausche gg. Silent Service II 5,25" Orig. Tanja Witzke, Tel. 05361/63983, Please Phone

Suche RR-Tycoon 40 DM, Indy III 35 DM u. Populous 35 DM. Nur Orig. Ralf Krippner, Alter Sportplatz 16, 6967 Buchen 9

Kaufe, verk. oder tausche PC-Games u. a., schickt Eure Liste an Matthias Eberhard, Speicherstr. 11, CH-8500 Frauenfeld. Tel. 054/221677

Verk.: Silent Service 2, 65 DM, Prince of Persia 45 DM, TV Sports Bask 45 DM, Operation Wolf 40 DM, Monkey Is. 45 DM, Mean Streets 45 DM. Tel. 089/349019

Suche PC-Softw. zu vernünftigen Preisen, z.B. UMS, Silent Service II, A10, 688 Attack Sub., Tel. 05341/41292 (Mike) ab 17 Uhr

Commodore PC 1 + 640 KB RAM + 5,25" + 3,5"-LW + Maus + Tastatur + Farbmon. + Drucker + Joysticks + orig. Software + Orig.-Handbücher. Preis VB. Tel. 089/7933471

Suche Spiele: Indiana Jones 3, Zak, Pirates, Sim City, Budokan, mit dt. Anl. Verb. Preise an: R. Lang, Am Anger 1, 8195 Deining, Tel. 08170/8186, auch Tausch

Captain Blood, Jinxter, Final Assault, SQ-1, Harrier je 30 DM, Boulder Dash 2, Digdug je 20 DM; suche Phantom Fighter, biete 2 Spiele zur Wahl. Tel. 0641/31877

Suche Tauschpartner(in) für Top Soft. Habe neueste Software. Schickt Eure Listen an: Wolfgang Ammer, Harrachgasse 11, 8010 Graz.

Verk. Schneider Euro-PC mit DOS, Basic, MS-Works, Mon. (Hercules) und orig. Schneider HD 20 MB für VB 1200 DM. Michael Spitzweg, Tel. 089/9503960

Verk. für IBM: Wing Commander 50 DM, Monkey Island dt. 35 DM und Quest for Glory 2 (HQ2) 40 DM. Tel. 02623/2616

Wer schenkt mit PC-Spiele 5,25", die er nicht mehr haben will, egal welche? Schickt die Spiele an: M. Straube, Goldene Aue 3, 3525 Oberweser

Verk. Gameblaster-Karte + Software VB 120 DM. Orig.-Spiele: Zak, AFT, StarTrek, Starflight je 40 DM, TD WT Golf je 15 DM. Wolfgang Flöck, Saalerhof, 5307 Fritzdorf

PC sucht neuen Besitzer. Schneider-PC mit 640 KB RAM, 2 x 5,25" Diskettenlw, CGA-Karte u. Drucker, 9,5 MHz. Preis VB. Tel. 07520/6248 (Andreas)

Suche Rollenspiele wie BT 3 oder Wizardry 6. 5,25" oder 3,5". Stefan Leuenberger, Käppelihofstr. 4, CH-4500 Solothurn, Schweiz. Habe: Buck-SSI

Suche Adventures und Kriegs-Spiele 5,25" für PC 10 III. Zahle 30 - 45 DM. Christian Mittelstaedt, Muehlwengart 29, 7141 Murr, Tel. 07144/22136

Suche Orig. 5,25": PQ 1, LL 1 30 DM, KQ 5, HQ 2, Iceman, Wonderland, Buck Rogers, Ultima V., je 50 DM, Earthrise, Red Blood, J. M.-Football, Les Manley, Medusa, Kings Bounty, je 40 DM, Ultima 1-4, je 25 DM. Tel. 0209/52754, Peter

Verk. Toshiba T1000-Laptop 512 KB, CGA u. Hercules, 3,5" LW, 6 Schnittstellen, 0,5 Jahr alt, VB 950 DM. Bei: A. Klein: Lendersberg 45, 5200 Siegburg (1- MB-Erweiterung)

Verkaufe Orig.: Indy 500 3,5", Xenon II 5,25" & 3,5", Elite 5,25", Gameport-Karte, je 25 DM. Klaus Fröhlecke, Mulvanystr. 1, 4690 Herne 1, Tel. 02323/51825

Verk. Orig.: M.U.D.S., Oil Imperium 5,25", Ports of Call 3,5". Alle 40 sFr. Auch Tausch möglich. Suche auch Tauschpartner. Tel. CH-073/227553. Alex.

Private Kleinanzeigen

MS-DOS-PCs

Verk. 2-MB-RAM = 8 SIP-Mod. für 240 DM, 9 bzw. 5 Mte. alt, oder tausche gg. einen Drucker. Tel. 0711/6407620, abends

Verk.: Int. Soccer Challenger, Big Business u. Test Drive 3 für je 40 DM, Tel. 04747/8048 Thomas, nach 18 Uhr

Verk.: oder tausche PC-Spiele: Captain Blood 30 DM, Börsenfieber 35 DM, Speedball 35 DM, Austerlitz 40 DM, Vectorball 30 DM, u. a. Tel. 02697/1343

Verk.: MS-DOS-Spiele: Sport, Science-fiction, Adventures etc.; für jeden etwas, nur Orig., 1a Zustand, preiswert. Tel. 0941/703365

Für Einsteiger. PC 20 III, 640 KB, 5,25" u. 3,5" LW + VGA-Karte 8-Bit, Preis: VB 1300 DM. Tel. 07478/8140 ab 18 Uhr

Tausche Bad Blood gg. The Secret of the Monkey Island, dt. VGA- Vers. Tel. 08654/2214, Hubert

Suche MS-DOS-Games, tausche auch: Reto Duersteler, Weidweg 15, CH-8405 Winterthur / Tel. 05229/2313

GGA/EGA-Games: Bobo, Final Frontier, Omnitrends Univ., Where Time Stood Still, King of Chicago, Omnicron Conspiracy etc., alle 20 DM. Tel. 07231/26636

Verk., tausche Orig.: LHX, Their f.. Hour., Silent Service 2, Budokan, Xenon 2, R. Tycoon, Great Courts 2, Lemmings, ca. 30 - 60 DM, Tel. 0561/13655

Tausche. SQ1 - 3, KQ 1 - 3, TD 1 - 3, DDLL 1, PQ 1, OutRun. Suche: LL 2-3, PQ 2-3., KQ 4-5, SQ 4, W. Commander, DD 2-3, Silent 2, S. Monkey Island, Paris-Dakar, Gunboat. Tel. A-07662/2891

Suche billige Spiele 5,25" und 3,5". M. Seifert, Hauptstr. 42, 8741 Oberfladungen

Verk.: Don't go Alone 5,25", Football Manager 5,25" und Speedball 5,25" & 3,5" für 30 DM. M. Seifert, Hauptstr. 42, 8741 Oberfladungen

Verk. PC-Orig. 5,25": Savage Empire 40 DM, Lightspeed 45 DM. Suche Secret Weapons of LW., Cosmic Forge, Klax, Shanghai 2, Tel. 06361/8723, Carsten

Verk. Schneider PC 1512, mit 2. LW für 849 DM. Alfons Baumeister, Tel. 08231/4939

Verk.: Monkey, Stormovik, NY-Warrior, It came form the D., Suche: Maniac Mansion, Zak McKracken, Elvira, auch Tausch. (PC). Tel. 089/7602781, nach 14.30 Uhr

Suche zuverl. Tauschpartner für MS-DOS. Habe viel. Suche dringend TV-Sports Football. Andreas Korz, Sonnenstr. 1d, 6783 Dahm

Suche preiswerte Orig. aller Art. 5,25" od. 3,5" Disk. Listen mit Preisen an Jörg Schmalenberger, Holtruperstr. 15, 4403 Senden (Westfalen)

PC-Orig. Hero's Quest, Starfl. 1, Footballm. 2, Exp. Kit, Colon. Bequest, preisgünstig, zu verk. Tel. 09131/205520.

Verk. folgende Orig.: Monkey Island, Ultima 6, Railroad Tycoon, Wonderland, alle 45 DM. Tel. 040/5221362 Karsten

Verk. Orig. PC-Spiele: Flight of In., Wing Commander, Das Boot, u. v. m. Liste von D. Anders, Ginsterbusch 8, 6300 Giessen, Tel. 0641/25987

Verk.: IBM-Spiele: Waterloo, Their f. Hour, Secret Weapons of LW, Pegasus, Starglider, F-16, Kult, Tau Ceti, Gunboat, Artictox, Preis VB 10 - 40 DM. Tel. 09333/1286, Wolfgang

Verk.: Schneider-Mono-Monitor bernstein, für 90 DM. Oliver Wolgast, Meistenweg 2 e, Tel. 08106/1081, 8011 Vaterstetten

Curse 40 DM, Pool 40 DM, Buck Rogers 50 DM, Elvira 60 DM, Wing Command 50 DM, Mechw. 40 DM, Legend o. F. 40 DM, Wayne Gretzky 2 40 DM, Infocom Triple Pack 50 DM. Tel. 089/758739

Verk. oder tausche: Their finest Hour, Silent II, Austerlitz, Starflight II, Secr. Silver Blades, Ultima 6. Suche LHX, Pirates, Infocoms, Tel. 089/1232052

Silent-Service II für 70 DM und Wolfpack für 45 DM, beides Orig. dt. HB. Auch Tausch möglich. Tel. 069/658360, ab 17 Uhr

Verk.: Ami + PC-Orig.-SW: (FM2...) je 12 DM, PDs - orig.-verp. 4 DM, Hefte: z.B. Chip, PC-W., Joker, PP, Comp. Live, PC-Plus, Smash je 1,50 - 2 DM. Tel. 040/8305334, ab 19 Uhr

Komplettlösungen für fast alle Sierra + Lucasfilm-Adven. Liste DM 0,60 von Uwe Bareuter, Am Berg 27, 8620 Lichtenfels

Suche Populous, Indy 3-Adv., nur Orig., Preis VB 25 DM. Markus Augustat, Tel. 09181/45109, Prälat-Triller-Str. 4, 8430 Neumarkt

Adventure-Freak sucht zuverl. Tauschpartner für PC, habe z.B. Monkey Island, Larry 2 usw., schreibt an: Daniel Baumhoer, Apfelweg 1, 3353 Bad-Gandersheim

Tausche Soft: A10, Monkey Isl., Ultima, Wing Commander, Buck Rogers, suche: PGA Golf, M.U.D.S., Hard Nova, Lightspeed, Knights of t. Sky, Tel. 06146/3809

Verk. und tausche alle PC-Software, habe Indiana Jones, Monkey Island, Budokan, D-Base V, Word 5.0, PGA-Tour Golf, Silent Service II, Tel. 09631/5721, Alexander Treusch

Verk. Orig.: Starflight 2, Secret of Monkey Island engl., Hard Nova, Lightspeed, Centurion, Dino Wars 3,5" u.a., Tel. 06421/31138

Suche: Conflict in Vietnam, Crusade in Europa, Under Fire, Tigers in the Snow, Jet Fighter etc., U. Thies, Nelkenweg 29, 5308 Rheinbach.

Suche: Emmanuelle, Abrams Battle Tank, Defender of Rome, Decision in the Desert, Warship etc., U. Thies, Nelkenweg 29, 5308 Rheinbach. (No Phone)

Suche: Fire-ANT von der Fa. Mogul für Commodore PC-10, gab es einmal für den C64. T. Wainus, Maidenheadstr.13, 5300 Bonn 2

Verk. PC 20 III-XT. Mit Maus, Joystick u. AGA (CGA)-Grafik, 1 Jahr alt, VB 1400 DM. Tel. 0228/441277 Lars

Verk. Orig. von PQ II, LL II, Heros Quest und Cartooners, zu je 45 DM, KQ V für 80 DM, plus Porto. Tel. 02275/6475

Verk. Orig. 5,25": Conquest of Camelot, LSL 2, KQ 1-3, A-10 Tank Killer, F-15 II, Maniac Mansion, Mayday Squad usw.; außerdem: Turbo-Joy: Tel. 07721/24461

Verk.: Vobis 286 AT/1 MB, 20-MB-HD, 16 Bit-VGA-Karte (512 K) + Maus GMF 302 = 1500 DM VHB. Andreas Tan, Hauptstr. 90, 4455 Wietmarschen 1 (mit DR-DOS)

Suche Secret Weapons of LW, Fire Brigade, Savage Empire (je 40 DM) und sämtliche Koei-Spiele. Tel. 05744/3619

Verk. EGA-Card 220 DM, Gamecard 2 Pl., Joystick T10 60 DM, HGA-CARD 14" Ambermon., 100 DM, Preise VB. Tausche Games 5,25" für PC. Tel. 02101/273170

Biete: LHX, Flight of Intruder, Tracon 2, Wing Commander für je 60 DM, Tel. 0221/406633 (Mo.Fr.) Johannes

Verk. Omti-Controller 5527 für 80 DM mit Kabel. Thomas Zimorski, Maxdorferstr. 62, 6701 Birkenheide

Verk. oder tausche PC-Orig.: North & South, Powerdrome, Capt. Blood, Wasteland, Thunderstrike, E-Motion, Pipe Mania. Tel. 06821/72100

Verk. IBM Orig.: Monkey Island 45 DM, Times of Lore 30 DM, Thexder 20 DM, Silpheed 25 DM, Tel. 02623/4455

Verk.: PC-Orig.: KQ 1-4, Loom, Klax, Wing Commander, CBQ, Bundesl. Manager. Suche: SS 2, Oil Imp. (VGA), Monkey, SQ 4, Dragon Strike, Tel. 07841/25434

Verk. zu je 15 DM: Starray, Eyoh, Stargoose, Archipelagos; zu je 35 DM: Menace, Xenon 2, Purple Satday; zu je 55 DM: RES 101, Thunders, 688 etc., Tel. 09872/8159

Hardcore-Strategie-Fans: White Death, Blitzkrieg at the Ardennes, Decision at Gettysburg, f. IBM je 50 DM. Kornelius Richter, Tel. 05744/3619

Verk. Orig. PC-Spiele: Monkey Island, 5,25" 50 DM, E-Motion 3,5" 40 DM. Andreas Körther, Hornburg 12, 3150 Peine

Verk. Orig.: Wing Commander, Covert Action, Muds, Team Yankee für je 40 DM, zzgl. Porto + NN. Tel. 07152/48621, Ralf, ab 17 Uhr.

Orig. Starflight 2 zu verk. für 40 DM. Tel. 02151/754654

PC-Orig.: Silent Service 2, Harpoon, je 50 DM, Fire Brigade 40 DM, oder Tausch gg. Wing Commander. Michael Ziegler, Tel. 0971/99028

Ich suche kompletten Lösungsweg von Police Quest II, schickt die Liste an: Jochen Ulmer, Fouquetstr. 10, 7407 Rottenburg

Verk.: Indy 500, Secret of M. Island, S. Service II. Jedes Prg. 5,25" und 50 DM, inkl. Versand. Alle Prg laufen 100 %. Tel. 05506/8242 (Marcus)

Verk. oder tausche nur Orig.-Games: Silent Service 2, Wing Commander, Monkey Island, gg. Gebot, zuzüglich Porto, Tel. 040/7905202, Michael

Verk. Orig.: Buck Rogers 55 DM, Wing Commander 60 DM, PGA Golf 45 DM. Suche Orig.: Lemmings, Sim Earth, Tel. 08450/657

Schweizer PC sucht: Wing-Commander, bitte nur Orig. Preis bis ca. 95 DM. Schreibt an: Mikro-Plex-Software, Wynastr. 845c, CH-5726 Unterkulm

Tausch: Wing Com. + Mission Disk, Sim City, Future Wars, dt., Cadaver u. a. gg. Monkey Isl., VGA, dt. Ultima 6, Lemmings, Lightspeed. Peter Altherr, Tel. 07082/7363

Kaufe MS-DOS-Orig., VGA/EGA, Adlib. Listen mit Preis an: Maik Humpert, Auf dem Meeck 38 a, 3040 Soltau 3

Verk. oder tausche: TV Sports Football, Medusa, Sim City, Grand Prix, Tel. 04298/31720

Tausche Ishido 3,5" gg. F-16 Falcon, The Cykles, Stunt Car Racer (nur Hercules), Tel. 07679/7253, Felix Stiegeler, Felsenstr. 10, 7869 Schönau/Schw.

Verk: IBM PS-2 386, 20 MHz, VGA, 3,5" LW, 65 MB-HD, 40 MB-Floppy- Streamer, Maus, Drukker, Verb. mit 640-KB-XT (Laplink), VB 5000 DM. Th. Giegerich, Tel. 06181/82065

Verk. Indiana Jones 50 sFr. o. tausche gg. Legend of Faerghail dt. Vers. Tel. 004131/525760

Verk. AD-Lib Music-Synthesizer-Card. Wie neu, mit Software-Juke- Box, so um 250 sFr. Tel. CH-031/584537, R. Flückiger, Scheunerweg 5, CH-3063

Tausche Orig.-Games. Kaufe auch. Schickt Eure Liste an: Lutz Althoff, Marker Breite 38, 3540 Korbach. Tel. 05631/2969

Verk. Orig. Silent Service 2 — eine d. besten Simulationen des letzten Jahres — für 70 DM. Daniel Stuhlmann, Kleversberg 9, 5750 Menden 1, Tel. 02373/62341

Verk. Orig. f. MS-DOS: Loom, Monkey Isl., Ultima 6, Wing Commander, KQ V, Don't go alone, Bargames u. a., Preis zw. 35 u. 85 DM. Matthias. Tel. 07641/8907

Verk. Loom, Finest Hour, Populous, 5,25" und Wing C. 3,5". Suche S. of Monkey Island und Pirates. Tel. 05127/1258, ab 18 Uhr. Thorsten

Verk. TVS Basketball 3,5" EGA TDY, 70 DM, oder tausche gg. Monkey Isl. CGA, Invest, Klax. O. Töpfer, Friedrichstr. 34, 7869 Schönau. Tel. 07673/463

IBM PS2/50, 1 MB RAM, 3,5" LW, 60 MB Harddisk, Maus für 6000 DM. Orig.-Spiele: R. R. Tycoon, SS 2 40 DM, PGA Golf, Nuclear War, Bundesl. Man., 30 DM. Tel. 0441/885198

Biete an: Flightsim. IV 80 DM, Silent Service II 60 DM, 688 Sub Battle 50 DM, Kings of the Beach 40 DM. Horst Stapper, Im Schlenk 22, 4100 Duisburg 1

Suche: Face Off (Gamestar) Orig. günstig zu kaufen + John Madden- Football. Tel. 06131/71252

Tausche: Ishido, Indi 500, Sargon 4, Time Race, P. oF. Rad, Midwin. (Orig.). Suche auch div. Programme! M. Strube, Eisenbahnweg 2, 7036 Schönaich

MS-DOS/PC-AT: Verk. Orig. wie Xenon II, Ski or Die, Their finest Hour, Sim City,, TV Sports Football, Larry 3, Budokan, Indy 3, Blood Money, Ghostbusters II. Adrian Schobia, Mattenweg 7, CH-6467 Schattdorf, Tel. CH 044/22512

Verk. Orig. für PC: Loom. Suche, nur Orig.: Populous, Finest hour, Indy 3, Monkey Island (VGA), Ultima VI. Michael Wilke, Tel. 089/188369

An- und Verkauf. Tausche Orig. Habe Monkey Island, Buck Rogers, PGA Golf, Budokan, Codename Iceman, Bundesliga-Manager, Wonderland, W.T.-Golf, Jinxter. Martin, Tel. 0271/351673

Verk. bzw. tausche Ultima 6, International Soccer Challenge, Face Off gegen KQ 5, Heros Quest, Kick Off 2, Bundesliga Manager, suche Codes zu Zak u. Maniac. K. Bichler, Anton-Delius-Str. 15, 5900 Siegen

Verk. IBM-XT mit 640 K RAM, 20-MB-Festplatte u. Grünmon. für 1000 DM VB, Tel. 0911/552657, nur Mo-Fr. ab 20 Uhr

Verk. für je 25 DM: Stargl., EOH, Archipelagos, Menace, je 40 DM: Elite, Ninja 2, REs 101, Tunderstrike, Xenon 2, A10, 688 Space Rogue, für je 55 DM. Tel. 09872/8159

Suche Sword of the Samurai, Austerlitz, Ultima IV, Cadave, Chaos strikes back, verk. Falcon & Midwinter, bd. Orig., Preis VB. Tel. 069/626180, Thomas verl.

Verk.: SQ II 45 DM, MH 2 60 DM, KQ 2 + 3 je 30 DM, Wolfpack 60 DM, suche: Starcontrol, Hard Nova, Finest Hour, Ports of Call, Crash Course, Ski or Die, Indy 500, auf 3,5". Tel. 07171/75424

Verk. Schneider Tower-AT mit 12 MHz, 21 MB Festplatte, 720-KB-LW, EGA-Karte, Monochrommon., Maus, 512 KB RAM, VB 2400 DM. Tel. 02733/4842

Suche alle Arten von Auto-, Action- und Sportspielen (z.B. Hard Drivin, Batman, Shinobi). Listen mit Preisen an: Harald Härtenstein, Hauptstr. 55, 7891 Lottstetten.

Schweiz - Suche zuv. Tauschpartner für alte und neue Games. 100 % Antwort. Meldet Euch bei: Roger Spielmann, Sandbülerstr. 18, CH-8606 Greifensee

Wanted: Erfahrungsaustausch mit Denk- u. Simulationsspielern. Interesse? An überreg. Gruppe interessiert? M. Strube, Eisenbahnweg 62, 7036 Schönaich

Verk.: Populous 3,5", 40 DM, Tel. 02473/1565 Axel

Verk. Digitizer Video 1000 für IBM XT/AT incl. Masterdiskette und Anleitung für 300 DM VB. Tel. 05262/3676

Verk. Orig.: Ports of Call 40 DM, Full Metal Planete 15 DM, Leisure Suit Larry 15 DM. Preise VB ohne Porto. Tel. 02874/2276.

Suche für PC, nur Orig. m. Anl. 3,5", Wirtschaftssim. im allgem., Ultima 3-6, Transworld, Might + Magic 2, On the Road. Tel. 07231/64784

Kaufe, tausche, oder verk. PC-Games, oder anderes. Meldet euch bei: Matthias Eberhard, 8500 Frauenfeld, Speicherstr. 11, CH. Tel. 054/221677

Orig. PC-Games: Oper. Stealth, Railr. Tycoon 45 DM, W. Gretzky Hockey, G. P. Circuit 35 DM, Motocross 30 DM, Kings Q. 2/3 25 DM, Tel. CH-061/987041, Samuel

Suche MS-DOS-Komplettanlage (16 MHz, 1 MB RAM, VGA-Karte und Mon.). Möglichst günstige Angebote an: Tel. 02309/73256

Verk.: Commodore PC-10. Mit Monitor, gutem Drucker (Epson), 2 x 5,25"-Floppy, vielen Büchern, Anwendern und Spielen. Für nur 400 sFr. Tel. 064/613659. Schweiz!

NINTENDO

Suche Super Famicon-Spiele. Des weiteren suche ich Kontakt zu Super Famicon-Besitzern. Also meldet Euch bei mir: Tel. 02622/83517

Wer tauscht gg. Tennis Double Dragon II oder Castelevania? Florian Fischer, Falkenstr. 12, 8100 Garmisch-Part. Tel. 08821/753231

Nintendo USA. Löse meine Sammlung auf— über 60 Titel ab 55 DM. Näheres unter: Tel. 02948/414, Nintendo USA.

Suche "Rygar" Europa-Vers., kaufe + tausche, ruft an unter: Tel. 04241/3652

Tausche Final Fantasy Legend, nagelneu, gg. Gargoyle's Quest + 1 DM. Tel. 0214/41935, Rene (Game Boy).

Suche Game-Boy-Spiele aller Art. Auch Tausch. Ruft schnell an: Tel. 0221/581871, fragt nach Lothar Hoefler.

Verk. Nintendo, NES inkl. Advantage + 3 Spiele. Kid Icarus, Mario 2, Mario 1 mit 4 Mte. Garantie, ruft an: Tel. 06103/29982. 350 DM.

Suche Mega Man 1, 2, Turtles, Black Manta, verk. oder tausche SMB 1, Pro-Am, Metal Gear mit Tricks, meldet Euch an: H. von Arb, Domherrenstr. 12 b, CH-4622 Egerkinaen

Verk. Gameboy mit Tetris und Akku-Pack. Angeb. an: Christian Boos, Friedrich-Gerlach-Str. 17, 5400 Koblenz

Suche Gameboy Module. Zahle gut (Turtles, Castlevania, Bomber Boy) wenn es geht. Tel. nach 19 Uhr. 02056/69097, fragt nach Dennis

Private Kleinanzeigen

Verk. NES mit 13 Top-Spielen, z.B. SMB 1+2, Double Dragon 2 und Gameboy mit 4 Spielen (Tennis, Tetris, SML, Solar Striker), mit Kopfhörern und Dialogkabel, für 1000 DM. Gameboy auch einzeln. Ruft an: Tel. 07141/82288 (fragt nach Ralf).

Suche Track & Field II, Wizard + Warriors u. Mega Man. Biete dafür Zapper + Wild Gunman, Gumshoe, Trojan, Radracer, Donkey Kong u. a., Tel. 08330/1239, ab 18 Uhr

Suche Gameboy-Mod. mit Spielanleitung. Zahle bis 25 DM, Jochen Klotter, Lebrechtstr. 44, 7500 Karlsruhe 51, Tel. 0721/881052

Verk. Goonies II um 60 DM, Gunshoe mit Zapper um 138 DM, schreibt an Tamara Gambino, Gfallwand 6, I-39020 Rabland, Bz. Italy, Tel. 0473/97256

Tausche für das NES neuwertiges Top Gun gg. Skate or Die. Tel. 0711/711848

Tausche Gameboy-Module. Habe: Teenage-Hero-Turtles, suche: Batman, Bomber Boy, oder sonstige. Tel. 069/252236, ab 16 Uhr

Kaufe, verk. oder tausche Gameboy- und Mega Drive-Spiele. Tel. 07031/224209. Frank

Verk. NES mit 15 Spielen: SMB I, Zelda I + II, Gradius, LifeForce, Probotector, Silent Service, NES Advantage für nur 750 DM VHB, Tel. 0431/335640

Verk. Gameboy-Spiele. Super Mario-Land für 30 DM. 100 % o.k., mit Anl. u. Orig.-Verp.. Martin Preißmann, Pater-Delp-Str. 4, 6110 Dieburg, Tel. 06071/23049

Verk. für Nintendo Super Mario Bros 2 um VB 400 öS. Schabus Manuel, A-5020 SBG, Tel. 0662/390330

Verk. Super Mario Land für Gameboy für 30 DM, Tel. 08344/1460 zwischen 17 und 19 Uhr. Fragt nach Christian!

Habe Double Dragon 2 und Life f. suche Probotector u. Wizards and Warriors, Tel. 07151/32345

NES Europa Vers. + Super Mario Bros. 1 Tel. 0421/491778

Verk. Orig. Verp. Game Boy, incl. 4 Spiele (Tetris, Tennis, Super Mario Land, Wizards & Warriors, VB 250 DM, Tel. 02331/75237, bis 20 Uhr

Nintendo-Gameboy. Ohne Zub. + Spiele "Fortress of Fear + Gators Revenge!. 100 sFr. oder 110 DM. Patrick verl. Tel. CH. 031/243410

Tausche Traumkonsole Neo Geo komplett mit Spiel, gg. ein Super Famicon mit mehreren Spielen. Angebote bitte an: Tel. 08395/7205, ab 18 Uhr.

Tausche Gameboy mit Tennis Tet., Fortr. of Fear, Quix, Alleyq., gg. Megadrive mit Mod. gg. Zuzahlung. Sven Schöbel,. Laakirchstr. 5, 6053 Oberthausen

Kaufe/tausche/Verk. Spiele für Super-Famicon Tel. 0212/15629, ab ab 20 Uhr

Verk. Gameboy + Tetris + Tennis + Final Fant. Legend + 2 weitere Topgames. Alles nur 300 - 350 DM, Gebot bei: 089/8141767, (Perry).

Suche: Mario Bros. 2+3, Ice-Climber, Goonies, Ballon, Fight Dr. Mario, Zelda, Puzzle, pro St., zahle ich 25 - 30 DM. Tel. 05832/593

Verk., kaufe, tausche Nint. Cass. amerik. Cass. z.B. Castler III, C-Bronner, Druisheimerstr. 8, 8851 Allmannshofen, Tel. 08273/2315

Tausche, kaufe für Gameboy. Suche Bomberboy, Gargoyles, Quest Final Fantasy, Sokoban 1 + 2, habe: D. Dragon, Puzznic, etc. Tel. 04627/944, ab 18 Uhr. Stefan

Suche: günstiges Super Famico mit Mario World oder andere Games. Kaufe/tausche auch Gameboy + Megadrive. Suche PC-Engine. Tel. 04627/944, ab 18 Uhr. Stefan

Verk. neuw. NES + 2 Profi-Joystick + 7 Top Spiele wie Zelda, Track and Fields. Preis VB. Tel. 0931/462261, ab 15 Uhr

Suche SMB 2 + 3 (auch US od. Jap.) oder Arkanoid II (Revenge of Doh). Tausche od. kaufe, suche auch Super-Grafx. Habe MD-RGB + Module. Tel. 09193/2337, Konrad

Super Gameboy-Mod. z.B. Castlevania, Turtles, Bomber Boy... M. Käppeli, Hubenfeld 3, CH-6274 Eschenbach, Tel. 041/892159

Suche Gameboy mit Netzteil u. Mod. (S. Mario Land, Nemesis, Tennis, D. Dragon) zahle gut. Tel. 07392/7200, ab 17 Uhr. Ralf

Suche Mario Bros 2 für ca. 30 - 40 DM. Tel. 06221/833312, ab 18 Uhr

Achtung Gameboy! Wer will für sein Final Fantasy L. 50 DM oder Golf 15 DM? Kaufe, tausche auch andere. Ruft an: Christian Ober, Tel. 06421/65422

Tausche, kaufe, verk. Super Famicon Games. Habe z. B. Final Fight, Gradius 3 usw. Auch MD-Games zu tauschen u. kaufen. Tel. 0551/74829,

Verk. Gameboy (1 Mt. alt) + 7 Topspiele (Nemesis, Chase HQ, Final Fl etc.) für 350 DM, wegen Systemwechsel. Tel. 0871/78783, ab 18 Uhr. Franz

Verk. Game Boy mit 5 Spielen. Noch keine 4 Wochen alt. Tetris, Tennis, Mario Golf, Hyper Lode Runner, zum Top Preis von 300 DM. Tel. 05651/13558

Game-Boy-Mod. ges., zahle bis 25 DM, außerdem Zub. Game-Light, Akku, Tasche usw., sowie Power-Play Jg. 90 - 2 DM pro Heft. + ASM. Tel. 0421/547877

Tausche Gameboymod. (Fish, Batman, Motocross, evtl. gg. Klax, Ishido, Super Mario Land, Castlevania), Tel. Austria, 0662/78213 oder 0662/878213

GB. Suche Module aller Art, möglichst günstig. Tel. 02541/6600, Michael Hirtz, Rosenwinkel 2, 4420 Coesfeld

Verk. NES mit Kung Fu, Tennis, Rad Racer, Robowarrior, Ghost'n Goblins, Punch Out. Tomislav Bovas, Fasaneriestr. 38, 6200 Wiesbaden, 500 DM VHB. Tel. 0611/467295

Verk. Goonies II, Kid Icarus für 45 DM, Donkey Kong 3 Jr. und normal f. 35 DM. Schreibt an: Janina Kühne, Seligenstädterstr. 102, 6053 Obertshausen 2

Tausche S. Mar. Land gg. Bomber Boy, Spiderman, Fortress of Fear, oder verk. für 35 DM (Neu 49,95 DM). Tel. 06150/40547, ab 18 Uhr

Verk. NES + 14 Spiele (wie D. D 2 u. SMB 2) + Joystick für nur 900 DM. Nur zus. Ruft an: Tel. 06227/50745, Jörg, wohne in der Nähe von Mannheim

Verk. Gameboy mit Tetris, Linkkabel, etc. 100 DM, Sega Mega: VB Darius Plus 100 DM. Tel. 08336/1517, Michael

Verk. Orig. verp. 1 Mt. alten GameBoy mit Zub. und 6 Spielen. (Final Fantasy Legend, Wizard...) für 400 DM. Tel. 05432/3335

Verk. Gameboy mit Tetris, Tennis, Super Mario Land und Dialogkabel. Neu 270 DM, VHB 200 DM. Tel. 0551/371437 (John)

Suche GameBoy mit Spielen. Bitte nicht so teuer. Daniel Blank, Tel. 040/6723371, Immensweg 11 e, 2000 Hamburg 73

Verk. NES. + Zub. + 5 Spiele: ICE-Climber, Tennis, Golf, Top-Gun, Pin-Boat, NES + Spiele neuwertig, 300 DM. J. Kabus, Oberhörr, 6455 Erlensee, Tel. 06183/71765, ab 17.30 Uhr

Kaufe Gameboy-Spiele. Nur 100 % o.k., zahle bis zu 25 DM. Suche besonders Nemesis, und Teen. Mut. H. Turt, u. Ishido. Tel. 09621/62985, Michi

Verk. NES mit 6 Spielen für 500 DM u. S. Master m. 2 Spielen für 200 DM. Philipp Pätzold, Lahnstr. 44, 5300 Bonn 2. Tel. 0228/374399

Suche Gameboyspiele: Castlevania, Batman, Master Karateka, T.M.H. Turtles, Gargoyle's Quest und Ninja Adventure. Biete bis 30 DM. Tel. 0228/374399, 100 %

Suche gebr. Game Boy. Zahle bis 75 DM. Christian Jagosch, Nikolsburgerstr. 23, 8950 Kaufbeuren.

Ich verk. Game Boy und drei Spiele für nur 195 DM. Fragt nach Christian. Tel. 030/3047237

Verk. 5 Top-Spiele (Punch-Out, Trojan, Pro Wrestling, Track and Field II, Wizards und Warriors) gg. Gebot, Tel. 02203/15524

Verk. US Spiel Moto Cross Maniacs NP 60 für 40 DM, mit Orig. Verp. u. Anl. oder tausche gg. andere Gameboyspiele, z. B. T.M.N.T. Tel. 030/8813836, Claudius Ch.

Mannheim und Umgebung. Tausche und verk. NES und Gameboymodule, habe über 30 Module. Meldet euch bei Ralf. Tel. 06204/76165, ab 19 Uhr

Verk. Nintendo + 3 Spiele, Ice Climber, The Guardien Legend, The Adventure of Link, 250 DM, Tel. 0711/314552, ab 20 Uhr

Kaufe Gameboy-Spiele im Bereich Hamburg: 040/757203, ab 18 Uhr

Suche Nintendo Super Famocon bis 400 DM. Kaufe auch Module und Zub.. Mo-Fr. nur 18 - 21 Uhr. Tel. 040/7605374, nach Jan fragen.

Suche gut erhaltenen Lynx, mit Spielen wenn möglich, tausche auch gg. Game Boy mit Golf, 100 % o.k., Angeb. an Nico: Tel. 06221/471014

Ich suche Games für NES, zahle bis zu 40 DM. Schreibt an Eric Servieres, Tannenstr. 14, 7630 Lahr 19, eventuell tausche ich auch.

Suche neuwertige Game-Boy Module. Zahle gut, VB. Ab 18 Uhr anrufen (außer Freitag, Verena verl.) Tel. 069/558049, suche vor allem Adventures.

Kaufe Game Boy Mod. 100 % o.k., zahle bis zu 25 DM, suche u. a. T. Mutant, N. Turtles, Skate or Die. Robert Nordmann, Tel. 05242/46386

Verk. NES Spiele: Life Force, Goonies, Zelda, Tetris, Ghost'n Goblins, Supermario, Kid Icarus. Preis VB. Tel. 0881/5964 Andi

Verk. NES + Kung Fu, Soccer + Tennis + Ice Climber für 250 DM, ruft an bei der Tel. Nr.: 07247/21370, Jörg (Nähe Karlsruhe)

Ich kaufe Bomberboy und Teenage, Mutant H. Turtles, billig. Torsten Steuer, An der Schützenwiese 30, 4000 Düsseldorf 1, Tel. 0211/7335597

Verk.: NES-Mathe, wenig gebr. + 1 Spiel für 100 DM, außerdem verk. ich: Zelda 1, Radracer und Airwolf für je 65 DM. Tel. 0761/800904

Verk. Gameboy mit Kopfhörer, Dialogkabel, Tetris, Tennis und Batterien. Ruft an ab 17 Uhr. Tel. 06035/2592, Richard

Verk. NES-Gerät mit 11 Spielen wie Super Mario Bros I + II, Castlevania, I + II, Zelda I + II, Trojan, Punch Out usw. für 400 DM. Verk. nur komplett, Tel. 040/456033

Wer will für sein Bomberboy Modul 40 DM? Kaufe auch andere Module. Interessenten rufen bei Chistian an: Tel. 06421/65422

Verk. Gameboy + Tetris + Kopfhörer + Kabel incl. Verp. Neuwertig. VHB 120 DM, sofort anrufen bei Arian Tel. 06131/228783, nach 16 Uhr

Verk. Game Boy, Kopfhörer, Dialogkabel und Tennis (dt.) für 100 DM. Tel. 089/3145609

Suche Gameboy mit Tetris für ca. 85 DM. Suche auch Spiele für 15 DM. 100 % o.k., Markus Sch., Eben 20, A-6212 Maurach

Verk. NES Games, MEGA Man, Super Mario, Rad Racer, Icecl., Cobra, Triangle, Tiger Heli, Turtles, mit Orig. Verp., zu. 350 DM, nur komplett, Tel. 0611/805803

Biete: Castlevania I für nur 65 DM. Inkl. Verp. + Anl. + Mitgliederkarte für den Nintendo-Fan-Club. Ruft an ab 14 Uhr. Tel. 040/666688

Nintendo: Wer tauscht Ghosts'n Goblins gg. Teenage Mutant Hero Turtles? Ruft an: Tel. 01/8503919 Schweiz

Verk. Game Boy + Batman + Turtles + Shanghai + Mario + Tetris + Fortress, Importable Carry oder tausche gg. Mega Drive + Spiele. Tel. 0941/85894. Ab 17 Uhr

Suche Game-Boy-Mod. (mit Anleitung) + Zub. 100 % o.k., Angebote an: Frank Burg, Ilmmünsterstr. 55, 8000 München 21, zahle gut.

Suche f. Gameboy: Bomber Boy, Gargoyle's Quest, Final Fantasy, D. Dragon, Sokoban 1 + 2, Ishido, Dr. Mario. Habe Batman, Puzznic. Tel. 04627/944, ab 18 Uhr, Stefan

Suche Super Famicon mit Super Mario World und/oder Gradius 4, Final Fight. Suche Mega Drive + Gameboy-Module. Tel. 04627/944, ab 18 Uhr. Stefan

Verk. Game Boy mit Tetris, Batman, Kwirk und Netzteil. Preis: VB, Lars Walther, Tel. 0451/301703

Verk. Module für Gameboy: Tetris, Golf, Puzzle, Bobble, Tennis, etc., für je 25 DM. Tel. 07121/82474, ab 14 Uhr

Suche dringend für Gameboy jap. u. U.S. Module. Zahle 20 DM - 50 DM (je nach Spiel). Tel. 030/3632488 (Benny)

Suche für Gameboy: Puzzle Boy u. Batman. Tel. 030/4153137

Tausche od. verk. f. Gameboy Quarth, Spiderm., Alleyway, Tennis u. für Mega Drive Thunderf. 2, Arrow F., Phelios, PS 2. Tel. 089/8346557, ab 18 Uhr

Kaufe und verk. Spiele für den Gameboy. Bin besonders interessiert für Ninja Adventure. Bin ab 13 Uhr unter Tel. 09123/14136 erreichbar.

Tausche/kaufe Gameboy + Mega Spiele. Suche Gargoyle's Quest, Bomberboy, Final Fantasy, Ishido, Double Drag. MD: Strider etc. Tel. 04627/944, ab 18 Uhr. Stefan

Tausche Super Mario Land für Game-Boy gg. Ishido, Matchmania, Sokoban 2, Puzzle Boy, Pipe Mania oder Puzznic. Tel. 02532/5194 (Andreas)

Schweiz: Verk. Gameboy-Spiele / Roger Horvath, Neueneichweg 37, 4153 Reinach, Tel. 061/7112381

Suche Gameboy-Module. Preis nach VB, Angeb. an: Michael Pieper, Rosenweg 7, W-3131 Rehbeck. Tel. 05841/2103

Suche billige Gameboyspiele (z.B. Castlevania, Nemesis). Ruft doch mal an: Tel. 0911/534299. Ruft bitte nur im Raum Nürnberg an.

Verk. Gameboy + 8 Games, z.B. Batman, Double Dragon, Quarth, Nemesis, Castlevania, Mario, Golf, Tetris, für nur 300 DM. Tel. 02622/80465, Jörg Wolf

Gameboy. Suche Module aller Art, möglichst günstig. Tel. 06101/86829, eventuell Tausch

Wer hat eine seiner Game-Boy Spiele-Hülle übrig und schickt sie mir geg. 5 DM. Florian Wahl, Bernsteinerstr. 57 a, 7000 Stgt. 75. Geld schicke ich zu.

Suche supergünstige Module für mein NES. Angeb. an: D. Fischer, Kroosgang 46, 4430 Steinfurt 2, Bitte keine Anrufe. Danke.

Verk. unbenutzten Game-Boy von Nintendo mit Batterien, Kopfhörer, Dialogkabel und Tetris für 130 DM. (Orig. verp.). Tel. 0921/57763

Suche: Gameboy-Spiele. Besonders Pinball, Rev. of The Gator. Tel. 05971/51497, ab 14 Uhr (Maik) 30 DM.

Ich suche Gameboy + Tetris für möglichst unter 150 DM. Tel. 0241/554243, Frank

Verk. Gameboy, ca. 6 Mte. alt, Tetris, Quix, Super Mario, Fortress of Fear, für 250 DM. A. Wiersbitzky, Steinmetzstr. 2, 1000 Berlin 30. Tel. 2613093

Verk., kaufe, tausche Gameboy-Mod. Bitte nur schriftlichen Kontakt (Karte genügt). Jens Matheuszik, Heidkamp 10, 4176 Olfen. Vor allem dt. oder US-Module.

Suche DonDokoDon f. Nintendo Jap.- Adapter. Suche Nintendo US + Jap.- Spiele. Tausche mit europäischen o. kaufe auch SMS- Spiele. Tel. 09264/1467, ab 19 Uhr

Verk. NES-Grundgerät + 9 gute Spiele für 850 DM. Tel. 02451/42431, fragt nach Jerome. Bitte im Kreis Aachen, wenn möglich.

Suche preiswerte Gameboy-Mod. Schreibt schnell an: Tim Köhler, Sonnenhügel 8, 8711 Mainstockheim

Verk. Nintendo, NES, inkl. Zapper + 20 Spiele für 500 DM, neuw., schreibt an: Welter, Alfred-Rethelstr. 2, 2870 Delmenhorst

Austria. Suche für Gameboy Module, zahle gut, nur 100 % o.k., ruft einfach an: Tel. 06432/8323 Flo verl.

Suche billig Game-Boy Module, bes. Golf, Nemesis, Cosm Tank, Boulder Dash, Pipedream, zahle bis zu 25 DM. Tel. 07551/1451. Daniel

Verk. Kwirk und Supermario Land für Gameboy. Tausche auch. Pro Modul 35 sFr. Orig.-Verp., dt. Anl. Tel. CH-0041/64372114

Verk. neuwertigen Gameboy mit o. ohne Spiele. Preis ohne 90 DM, je Spiel 20 DM bis 35 DM. Tel. 05130/3193, Nikolas

Gameboy. Suche mit Verp. + Anl.: Batman, Nemesis, Bomberboy, Castlevania. Zahle bis 25 DM. St. Rininsland, Mittelweg 10, 3579 Obergrenzbach

Suche billig Game-Boy Mod. vor allem: Golf, Nemes., Sokoban 2, Klax, Bubble-Bo., Gagoyle' Quest, zahle bis zu 25 DM. Tel. 07551/1451, Daniel, nach 18 Uhr

Suche Kontakt zu anderen Gameboy und NES Spielern, verk. auch Games. Suche für den Gameboy Final Fantasy, Cosmotank, Tel. 064/133263

Hast du schon ein Super Famicom? Wir auch, und deshalb können wir alle Spiele testen und News veröffentlichen. VGC-Club-Video Gamblers, Tel. 02202/37609

Tausche/kaufe, verk. Nintendo, Gameboy, Atari 2600 und Gamegear, nur Module, ruft an: Tel. 0234/381981, Spiele für Gameboy,. wie z. B. Batman usw.

Private Kleinanzeigen

NINTENDO

Suche Gameboy Module. Mit Anl. Tel. 0561/14387, ab 18 Uhr

Verk. neues Puzzle Boy für 20 DM, verk., kaufe und tausche auch andere Game Boy Module. Tel. 0711/5301194, Marco Köngeter

Suche Nintendo Gameboy 100%, zahle 75 DM, verk. CPC 464 + 3" DDI + Disks 3" und TV-Mod. VB 500 DM, Tel. 05724/8556

Gameboy Module ges. Verk. Amiga- Börsen-Prg., auf 2 Disketten mit ca. 32000 Kursdaten. Torsten Rienass, Kantstr. 2, 3106 Eschede

Suche für Gameboy: Super Mario Land und Double Dragon, VB ab 20 DM. Tel. 07534/565 (Benjamin)

Verk. NES Module: Metal Gear + Wrestlemania oder tausche gg. Zelda 2, Mega Man, Faxandu, Super Mario 2, Tel. 02272/81428

Verk. für Gameboy die Spiele: Tetris, Quix, Spiderman. Auch Tausch möglich. Angebote an: H. Bienentreu, Kapellenstr. 26, 5100 Aachen

Verk. NES Spiele. Top Gun, Galaga, Gradius, Rad Racer, Kid Icarus, Punch Out für je 60 DM, außerdem Popeye Kung Fu und und... Tel. 06413/3263

Kaufe für Gameboy folgende Module: Sokoban 1 und 2, Dr. Mario, Puzznic, Super Mario Land, Bomber Boy. Zahle bis 20 DM, nur wenn 100 % o.k., Tel. 08151/15269

Verk. NES-Games, Ghost'n, Goonies 2, Lifeforce, Proam, Mario 1 für 30 - 40 DM pro Game. Auch Sega 8-Bit Games zu verk. (35 DM). Tel. 06173/67367, Dirk

Gameboy: Kaufe Gameboy-Mod., zahle 20 DM pro Modul. Ruft an: 07195/72637, Markus verl. ab 17 Uhr

Verk. Silent Service usw., Preis VB. Tel. 05412/32572, Marc oder Patrick

Kaufe Gameboy + Sega Mega Dr. Module. Für Gameboy Spiele zahle ich bis 30 DM und Mega Drive 50 DM höchstens. Tel. 04627/944, ab 18 Uhr, Stefan

Suche für Nintendo-Game-Boy Spiele jeder Art. Tel. 05105/8967, Erik Dederding, Paul-Lincke-Str. 10, 3013 Barsinghausen 1

Gameboy + 5 Top Games 299 DM. Tel. 0821/601766 (Phil). Verk. Super Famicon + Final Fight.

Gameboy: Suche Module zum Kaufen oder Tauschen. Zahle bei Kauf bis 45 DM. Tel. 02422/8630

Suche Gameboy gebr., gut in Takt, mit Zubehör (Kopfhörer). Maximalpreis 100 DM, Dienstag, Samstag, Sonntag ab 14 - 15 Uhr. Tel. 0512/63554

Suche Gameboy-Spiele aller Art zu kaufen. Verk. Datasette für C64 gg. Gebot. Alle Angebote bitte an: Frank Johne, Parkstr. 15, 8046 Garching

Suche Gameboy-Spiele: z.B. Mutant, N. Turtles, Super Mario Land usw. Stefan Berszan, Charlottenhöhe 3, 5509 Thalfang

Gameboy + NES Spieler/innen treffen sich mtl. in Hamburg. Tips, Spieletausch etc. Jeder ist willkommen. Info: Tel. 040/2501802

PC-ENGINE

Tausche Tiger Heli gg. AfterBurner oder PC-Gengin. Wonderboy II gg. Aero Blasters oder Dragon Spirit. Tel. 030/4324176

Zahle je ca. 50 DM für Devil Crash, Ninja Spirit, Aeroblasters, Superstar Soldier, Tel. 08742/8661, Gerd

Suche die Handheld PC-Engine GT von NEC, eventuell mit Spielen. Tel. 030/7211458, Björn Bleiber, Nikolaus-Bares-Weg 43, 1000 Berlin 48

Wer kann mit für das PC Engine Spiele von 50 bis 100 DM zuschicken?. Andreas Dittrich, Löwengründleweg 22, 7731 Unterkirchnach

Kaufe, tausche, verk. Games für Neo-Geos. Suche Cyber-Lip. Tel. 0821/601766, Philipp

Suche Module für PC-Engine und Tauschpartner, zahle nach Alter des Moduls 30 - 50 DM. Tel. 06857/6191, ab 19 Uhr

PC Engine mit 6 Superspielen, z.B. Nectaris, Dungeon Explora, KungFu usw., 3 Joypads, 5 Playeradapter, NP 1140 DM, Preis VB 490 DM. Tel. 0681/791513, ab 18 Uhr

Suche PC-Engine-Module (z.B. Gunhed, Son-Son 2, Tiger Heli, Devil Crush, Bloody Wolf etc.), zahle 50 DM pro Card per NN. RAUM HD/MA. Tel. 06223/1000

Verk. PC-Engine + Son Son 2 + Tennis + Tiger Heli + Super Cycle für: 439 DM. Tel. 05223/3037, auch Tausch gg. Lynx möglich.

Suche günstig alte und neue PC-Engine-Module. Kaufe ganze Modulbestände. Suche z.B. Bomberman u. Air Blaster . Auch Tausch u. Mega Drive. Tel. 05205/70452

AUSTRIA: Suche neue PC-Software. Tel. 07748/2202 oder schreibt mir: Peter Hager, A-5142 Eggelsberg 3, ab 15 Uhr anrufen.

SNK Neo-Geo! Inkl. 1 Spiel u. Zub. 600 DM, PCEngine u. 4 Spiele 300 DM. Markus Rief, Badstr. 13, 8112 Bad-Kohlgrub, Tel. 08845/9547

Kaufe, verk., oder tausche PC-Engine & Gameboy-Module. Tel. 05206/4133, Ralf Kirchhoff, Steinbachstr. 30, 4800 Bielefeld 15

Verk. / tausche: Doraemon, Karto & Ken, Kung-Fu, Mr. Heli, Tiger Heli, Paranoia. Suche Ordyne, Cybercore, Joystick f. PC-Engine; auch andere Spiele. Tel. 069/704548

Verk.: Formation Soccer 60 DM, PC Gengin 60 DM, New Zealand Story 50 DM. Alles zus. 150 DM (inl. Porto). Tel. 06831/42300, ab 18 Uhr

Verk. PCE-CD-ROM-Player + YI + II, neuwertig, für 500 DM. Verk. PC-Engine Core Grafx mit 8 Spielen, u. a. Son Son II, Darius plus, Mr. Heli für 600 DM. Tel. 0511/695990

Kaufe: Gunhed, S. Monaco, Populous, Klax, Tatsujin, Sh. Dancer, 100 % Antwort, bei: Thomas Denk, Stötting 22, A-4961 Mühlheim am Inn

Verk.: Son Son 2, Mr. Heli, Wonderboy 2, Dragon Spirit, USA Pro Basketball. Suche: Bonze Adventure. Tel. 0512/61473, Österreich

Verk. Mr. Heli, Ordyne, Victory Run, Shanghai, Psycho Chaser, Legendary Axe 1, zu günstigen Preisen, suche gebr. CD-ROM, Tel. 05069/2622

Verk. für PC-Engine: Klax 70 DM, Splatterhouse 80 DM, Fomation Soccer 80 DM und Gunhed 80 DM. Alle Mod. gut erhalten. Tel. 06782/5823, ab 19 Uhr

PC-Engine (RGB) mit oder ohne Spiele gesucht. Hauptsache billig. Tausche / kaufe auch Mega-Drive + Gameboy-Module. Tel. 04627/944, ab 18 Uhr, Stefan

Verk.: PC Engine CG RGB + 1 Pad, 5 Module, z.B. Mr. Heli, Tiger Heli, Klax...). Preis neu: 900 DM, jetzt für 700 DM. Tel. 05341/392144, tausche MD-Module

Tausche u. kaufe: Engine-Cards. Suche: Klax, Hell Bourney, Twin Hawk, Double Ring, Ghouls'n Ghosts, Puzznic u. a., Chris Brunner, 8313 Vilsbiburg, Tel. 08741/3773

Verk. NEC CD-ROM + PC Engine + 5 CD's + 5 Cards f. VB 900 DM, Tel. 089/133765, nach 16 Uhr

Suche RGB PC-Engine + Spiele für 150 - 200 DM, Super-Grafx, suche/tausche/verkaufe/Video-Spiele für Sega 8 + 16 Bit + PC-Engine. Tel. 0621/22087, Daniel

Suche PC-Engine billig und Spiele fürs Sega-Mega-Drive. Stephan Pohlmann, 35 Kassel, Holländische Str. 150, Tel. 0561/84796

Suche R-Type I + II für 100 DM, bitte ruft mich gg. 16 Uhr unter der Nr. 06264/398 an (Gernot)

Verk. PC-Engine Super Grafx mit CD-ROM und jede Menge Zub. für nur 1600 DM, oder tausche gg. Neo Geo mit Spiele. Tel. 02154/41619

Verk. PC-Engine (RGB mit 5 Spielen, Joyboard XE1-Pro, Joypad sowie jap. Zeitschrift. Topzustand! Kompl. 580 DM VB. Tel. 02373/61240

Ver(kaufe), tausche Cards und CD's. Verk. Aero Blaster, orig.- verpackt. Kaufe Konsolenbestände aller Konsolenarten auf. Tel. 02622/83517

SEGA MEGA

Verkaufe, tausche Module. Kaufe Konsolenbestände auf. Also ruft an, es lohnt sich bestimmt. Tel. 02622/83517

Was ist besser als ein Neo Geo? Spielautomaten- Platinen. Ich suche, verk. solche Platinen. Außerdem verk. ich Konsolen für Automatenplatinen. Interesse? Tel. 02622/83517

Verk. Sega Mega Multiv. (Pal + RGB), 6 Mte. alt, best. Zustand mit Spiel Phantasy Star u. Zub. komplett für 230 DM. Tel. 07121/240621

Verk. Rambo III, Thunder Force III, suche Super Hang On, Super Thunderblade und Dynamite Duke. Tel. 05234/3808 Daniel

Sword of Vermilion. Fantasy-Adventure d. Spitzenklasse m. Spielstandspeicherung. Neuw. und komplett für 100 DM, Tel. 05608/1397, Lars

Verk. tausche Mega-Drive-Mod. Habe WCUP Soccer, Shinobi, Golden Axe zum Tauschen. Schnellstens anrufen bei: Tel. 09851/1398 Eric

Suche SMD für 200 DM, 100 % o.k., und verk. Sega-Master + 4 Spiele für 170 DM, Tel. 0991/32140, Markus verl. , ab 14 Uhr

Verk., kaufe, tausche alles ums Mega Drive. Habe: Budokan, L. Battle, Truxton. Suche: Moonwalker, John MF, Zakers, VS Celtics. Tel. 04486/562, Andre

Suche Phantasy Star 2: Ich kann E-Swat und Strided zum Tausch anbieten, ruf an: Tel. 030/1725116, möglichst in Berlin. Benjamin

Tausche Module für Mega Drive, Master NES, Game-Boy, Neo Geo, Lynx, Game Gear, PC-Engine. Kaufe def. Konsolen und NES-USA. Tel. Mittwochs 02872/7369

Suche Tauschpartner im Raum Karlsruhe. Christian Köninger, Am Hang 6, 7512 Rheinstetten 2.

Tausche Forgotten Worlds gg. Golden Axe, Super Shinobi oder andere. 100 % intakte Module. Tel. 05451/73454

Tausche aktuelle und gute Mega-Drive Spiele. Habe z.B. Sword of Vermillion, Klax usw., Tel. 0831/67712

Solang die Groschen reichen! Wer hier anruft und MD-Module tauscht, bekommt die Kosten des Gesprächs in Höhe einer Einheit ersetzt. Tel. 05021/13259

Tausche Mega-Drive-Module. Biete: Alex Kidd, Super-Real-Basketball, M. Defender und Super-Hang-On. Tel. 0431/86922. Philipp Brüsewitz

Tausche MD-Spiele. Habe: Eswat, Strider, Mickey Mouse, Ghoulsn Ghosts, Junction, Soccer, Alex-Kid, Tatsuin, Kujaki, OHZ, Herzog 2., Tel. 07622/1066 ab 18 Uhr

Tausche/verk. SMD-Mod. Habe z.B. A. kl. DD, Eswat, G + G, Th. Force 3, suche Colums, Batman, G.Busters, G. Axe, ; Defender, Sword Of Vermillion. Alf. Tel. 07229/3520

Tausche / verkaufe Games für Neo Geo und Amiga Alex. Tinschent Waller, Heerstr. 50, 2800 Bremen, Tel. 0421/391352. Suche Nami 1975, Tiger Heli usw.

Kaufe, tausche & verk. Mod. für Mega-Drive und Lynx. Ruft an: Tel. 02564/31046, Thomas.

Verk.: Lynx kompl. mit Netzteil + 35 Spiele (Slime World, Calif. G., Gauntlet 3, VB: 399 DM oder tausche gg. Mega Drive (jap.) + Joypad u. Netzteil. Tel. 07071/42016

Mega Drive incl. Joypad, Netzteil, Anschlußkabel für FS + Mon., Module: Phantasy Star 2, Colums, Rainbow Islands, ca. 2 Mte. alt, VHB 490 DM, Tel. 02106/63631

Thunderforce 2, Whip Rush je 50 DM, oder tausche beide gg. John Madden Football o. Rainbow Islands. D. Borchert, Kaiserswerther Str. 69, 4000 Düsseldorf

Suche billig Megadrive, PC-Engine, Game Gear und andere Konsolen. Suche Gameboy-Games. Elmar Köstner, Osloer Str. 177, 5300 Bonn 1. Bis dann...

Tausche/ verk. SMD + Gameboy. Habe: Strider, S. Alteste, Hellfire 79 DM, Elem. Master usw., Suche: Insect X., Darius 2, etc., Tel. 04627/944 ab 18 Uhr, Stefan

Kaufe/tausche Spiele für Mega Drive, PC-Engine, Gameboy + Super Famicon-Hardware; suche noch günstige dafür. Tel. 04627/944, ab 18 Uhr, Stefan

SEGA MASTER

Sega Master zu verk.: 7 Spiele, 1 Joystick, 2 Pads 330 DM. Kaufe/tausche Game-Boy-Spiele. Tel. 06182/24047, ab 16 Uhr

Verk. 2 Pads, Lightphaser + 10 Games u.a., Light Games z.B. Rambo III 55 DM, zus. nur 580 DM, NP 920 DM, 100 % o.k. Stephan Kölzow, Anastasiastr. 26 a, 2530 Warnemünde

Verk. Sega Master System mit Lighpaser u. 3D-Brille mit 10 Topspielen (R-Type, Y...) für 400 DM. Tel. 0721/753851

Verk. Sega Master System für 750 DM. Verk. es für nur 750 DM mit 15 Spielen. Verk. noch extra Games von 35 - 60 DM. Tel. 08245/1459, fragt nach D.

Verk. o. tausche Sega Master-Mod., z.B. Afterburner, Def. Kung, Double Dragon, Ghostbusters, Ninja, R-Type, Secret Command u.a. Suche für Mega Drive: Moonwalker, Tetris, Shadow Dancer, Ghost'n Goblins, Tel. 02302/26711

Verk. Sega Master mit 3 Pads u. 23 Games (R-Type, After, Slap Shot, Golden Axe u.a.), alles 100 % o.k., für 950 DM. Tausche auch gg. PC-Engine mit Games, Tel. 06772/8205, Thomas

Verk. oder tausche Spiele Sega Master: Thunder Blade, Shinobi, Altered Beast, Warriors. S. Baxthen, 2343 Schönhagen, Tel. 04644/1279

Verk. Sega Master 5 Mte. alt, + 2 Pads mit Orig.-Verp. + 2 eingeb. Games + Golden Axe zus. 130 DM, Tel. 05650/881. Sascha

Verk. SMS + 4 Spiele für 200 DM, Game Boy + 4 Spiele + Game Light für 300 DM. Tel. 07152/26538, ab 18 Uhr. Michaeil Toulakis, Hirschlanderstr. 25, 7250 Leonberg 6

Verk. SMS kompl. + Phaser, 2 Joy-Pad, 3 Games, Preis 400 DM, Tel. 0711/6403907 Michael

Verk. Sega Master (3 Mte. alt) + 2 Extra Joysticks und 8 Spiele (alles Orig. verp.) für nur 680 DM. Tel. 030/3044367, Udo Sauerland, 1000 Berlin 19, Bolivarallee 3

Verk. Sega Master Spiele. Cyborg, Hunter, Alt. Beast je 60 DM, Transbot für 22 DM, alles zus. für 120 DM, Tel. 0981/94360, Sascha, gg. 18 Uhr

Afterburner + Secret Command preiswert abzugeben. Ruft an: Zwischen 15 und 20 Uhr. Tel. 02101/67801

Ich verk. ein Sega Master System + 9 Spiele für nur 499 DM. Tel. 069/479281, 6000 Frankfurt, Atzelbergstr. 74.

Verk. Sega Master mit Hang on, Wonderboy, Afterburner, F-16- Fighter, Zillion, Global, Defense für 350 DM. Tel. 07741/1089

Sega Master System-Kassetten: Bank Panik, Rambo 3, Fantasy Zone 1, Golden Axe, Kenseiden, Ninja, Shanghai, Out Run, Wonder Boy 1, Tel. 02241/204677

Verk. Sega Master System, Light Phaser, Fire-Unit, 2 Joypads, 10 Spiele für 350 DM, Tel. 08151/8531

Verk. SMS mit 5 Spielen: Rambo 3, World Soccer uvm. Mit zwei Joypads und Lightphaser für nur 250 DM, 100 % o.k., Tel. 030/6069276, Brian

Verk. für Sega-Master: Phantasie Star, Rastan, Wonderboy, Wondern. III, Quartet 20 DM, S Command 20 DM, World Soccer 20 DM, Spellcaster, Lord of the Sowrd, YS, VB 40 - 60 DM. Tel. 0681/45111.

Verk. Sup Tennis 30 DM, Transbot 20 DM, Afterburner 40 DM, Monopoly 30 DM, Out Run 30 DM, suche Spellcaster, Powerstrike u. Ghostbusters. Tel. 09391/1638, ab 18 Uhr

Suche Sega Master System + Spiele. Kaufe auch ganze Modulsammlungen auf. Tel. 04521/71497, Andreas

Verk. Games für Sega Master: z.B. California Games, Phantasy Star, Zillion I + II, Wonderboy II u.v.a., Tel. 0231/350115

Sega-Master mit 6 Top-Spielen u. Atari-VCS 2600 mit 5 Spielen zu verk., Ralf Markus, Mozartstr. 9, 5650 Solingen 11, Tel. 0212/329936

Verk. Sega Master + 8 Spiele. Wonderboy I, After Burner, My Hero, Golvellius, Alteste, Alex Kidd I, Teddy Boy. VB 450 DM, Tel. 089/4304847, Christian

Verk. Sega + 1 Controlstick mit Great Volleyball, Hangon, Wonderboy, Super Tennis und Phantasy Star für 450 DM. Tel. 06341/30580, Hans-Peter

Ich tausche mein Sega Master System mit 7 Spielen gg. ein gut erhaltenes Mega Drive mit 3 Spielen ein. Tel. 09563/1381, Marcus

POWER TIPS
ZUM SAMMELN — Curse of the Azure Bonds, Teil 1

MS-DOS · AMIGA · C64

Tobias Brenner aus Esslingen hat "Curse of the Azure Bonds" durchgespielt. Hier seine Erfahrungen:

Als gute Gruppenzusammenstellung hat sich bei mir ein Paladin, ein Förster, ein Magier, ein Kleriker, ein Kämpferdieb (der Dieb ist eigentlich zur Lösung des Spiels nicht nötig) und ein Kämpfer-Magier-Kleriker bewährt. Nachdem wir uns bei einem Waffenhändler neue Waffen besorgt hatten und uns in Tilverton umhörten, stießen wir auf ein Tor im Norden der Stadt, welches bewacht wurde, weil angeblich der König vorbeikommen sollte. Wir wollten uns gerade abwenden, als die königliche Kutsche vorbeifuhr. Eines der Bonds auf unseren Schwertarmen begann daraufhin zu glimmen, und wir stürzten uns auf die Kutsche, obwohl wir nicht wollten. Nach dem Kampf mit der Wache stellte sich heraus, daß der König gar nicht in der Kutsche war. Wir wurden abgeführt und in eine ungemütliche Gefängniszelle gesperrt. Entmutigt saßen wir da und warteten, als plötzlich ein Stein der Wand mit einem Poltern ins Zelleninnere fiel und einen jungen Mann freigab, der sich als Mitglied der Diebe vorstellte. Er brachte uns in das Hauptquartier. Wir wollten eben mit dem Chef der Diebesbande sprechen, als plötzlich die Tür aufflog und eine Gruppe von Fireknives in den Raum stürmten. Ein Kampf entbrannte, den wir aber glücklicherweise gewinnen konnten. Wir erhielten noch eine Information, daß die Fireknives ihr Versteck im Süden der Sewers hatten. So machten wir uns auf, das Kanalsystem zu durchsuchen. Nach vielen Kämpfen fanden wir am Südende einen Eingang zum Versteck der Fireknives. Stundenlang durchsuchten wir diesen Ort, immer wieder gestört von Patrouillen der Fireknives. Schließlich fanden wir im Südwesten des Ver-

POWER TIPS
ZUM SAMMELN — Curse of the Azure Bonds, Teil 2

MS-DOS · AMIGA · C64

sowie ihre Rüstungen mit. Die Bewohner Haps waren sehr abweisend. Doch einer erzählte uns von ihrer Not. Das Dorf war von einem Efreeti und seinen Horden in Besitz genommen worden. Wir stellten den Efreeti im Süden des Dorfs. Nachdem wir ihn besiegt hatten, waren die Bewohner des Dorfs viel freundlicher und ließen uns bei sich ausruhen. Doch schon kamen die nächsten Wünsche der Dorfbewohner. Wir sollten sie von dem Bewohner des Turmes vor ihren Toren befreien. Wir gingen deshalb in das Labyrinth unter Hap. Beim Durchsuchen stießen wir auf die Führerin der Swanmays. Sie plazierte auf den Magier unserer Gruppe ein Zeichen, welches uns einen gefahrlosen Aufenthalt in der Höhle gewährte. Sie gab uns den Auftrag, den Teil eines Drachenherzens aus dem Turm zu beschaffen. Nach weiterer Durchsuchung der Höhle stießen wir auf eine Kammer, die ein fürchterliches Monster beherbergte, welches uns den Weg zum Turm versperrte. Wir vernichteten dieses untote Wesen und gelangten in den Turm. Dort wurden wir von Dracandros, dem Hausherrn erwartet, der uns durch die Macht seines Bonds auf die Zinnen des Turms führte, auf denen sehr viele Drachen versammelt waren. Ein Streit entbrannte zwischen Dracandros und den Drachen. Die Drachen waren nicht von dem überzeugt, was Dracandros ihnen über uns erzählte. Sie brachten Dracandros dazu, sein Bond von unseren Körpern zu entfernen. Wir fühlten plötzlich die Freiheit, die wieder in unsere Gelenke und Muskeln zurückkehrte, und wir griffen Dracandros an.

Diese feige Ausgeburt eines klumpfüßigen Taschenspielers aber schickte seine Schergen in den Kampf und flüchtete selbst in das Innere des Turmes. Wütend wie wir waren, er-

POWER TIPS
ZUM SAMMELN — Curse of the Azure Bonds, Teil 3

MS-DOS · AMIGA · C64

Alias und ihr Begleiter an. Die beiden waren, durch die Nachricht der Auferstehung Moanders beunruhigt, nach Yulash gekommen, um dort nach dem Rechten zu sehen. Wir durchsuchten den ersten Stock der Höhle und fanden nichts als Monster, die vor uns wegliefen. Im zweiten Stock jedoch fanden wir ganz im Norden den Altarraum. Als wir diesen betraten, fanden wir die Hohepriesterin Mogion und einige ihrer Anhänger. Durch ihr Bond hatte sie uns unter Kontrolle. Plötzlich wuchsen Pflanzen aus dem Boden und fesselten Alias und ihren Begleiter Dragonbait. Währenddessen ließ Mogion mit ihren Anhängern Moander erscheinen. Doch bevor er von der anderen Ebene vollständig auf dieser Ebene erschienen war, verschwand durch die Auferstehungszeremonie das Bond Mogions von unseren Armen, und wir waren nicht mehr unter ihrem Einfluß. Inzwischen hatten sich Alias und Dragonbait von den Schlingpflanzen befreit und griffen mit uns in die Beschwörung ein. Wieder einmal war es unserem Magier zu verdanken, daß wir den Kampf überstanden, indem er wieder den mächtigen Spruch benutzte, der die Gegner festhielt. Nachdem Mogion und ihre Anhänger erschlagen waren, fanden wir den Panzerhandschuh Moanders und wollten gerade etwas verschnaufen, als eine donnerartige Stimme uns zusammenzucken ließ. Drei Teile von Moander hatten die Reise zwischen den Dimensionen überlebt und griffen uns an. Uns kam es so vor, als schlüge man in eine Wand. Auch die Magie unseres Zauberers versagte größtenteils, doch schaffte er es, die Teile Moanders zu verwirren, um sie so vom Angriff abzuhalten. Nach zähem Kampf schafften wir aber doch das Unmögliche, und Moander sackte in sich zusammen. Wir machten uns

Bitte Karten an der Perforation heraustrennen.

Curse of the Azure Bonds, Teil 1

stecks eine besonders markierte Tür. Als wir diese öffneten, trafen wir auf den Führer der Fireknives, der in Ketten an der Wand die Prinzessin und einen ihrer Begleiter gefangenhielt. Anscheinend war die Prinzessin auch von einem Bond besessen, welches sie veranlaßte, den König nach Tilverton kommen zu lassen. Aber sie stand momentan wohl nicht unter der Kontrolle des Bonds, denn sie streifte blitzschnell die Fesseln ab, schlug den Anführer der Fireknives nieder und rief uns zu, uns der Wächter zu entledigen, bevor der Anführer wieder zu sich kam. Den Sieg gegen die Fireknives verdankten wir zum größten Teil unserem Magier Corum, der mit einem mächtigen Spruch viele der Gegner festhielt und sie so daran hinderte, gegen uns zu kämpfen. Bevor die Prinzessin den Anführer umbrachte, veranlaßte sie ihn, das Bond der Fireknives von unserem Arm zu entfernen. So waren wir nur noch von vier Bonds besessen. Nach dem Kampf löste sich die Decke auf, und der König erschien mit sehr vielen Männern. Wäre die Prinzessin nicht gewesen, hätte uns der König sicherlich töten lassen. So warf er uns nur aus der Stadt hinaus. Gestärkt durch die Tatsache, daß nur noch vier Bonds unseren Arm zierten, reisten wir durch das Land. Eine seltsame Begegnung machten wir am Standing Stone. Dort saß ein Mann in einer Robe und gab uns den Hinweis, im Süden das Dorf Hap zu durchsuchen. Auf dem Weg nach Hap stießen wir auf drei schwarze Drachen, die wir, schwer angeschlagen, vernichteten. In Hap angekommen, stießen wir auf Patrouillen der schwarzen Elfen. Diese Kreaturen sind durch sehr gute Rüstungen geschützt und sind gegen so gut wie alle Magieangriffe immun. Wir nahmen nach den Kämpfen ihre Waffen

Curse of the Azure Bonds, Teil 2

schlugen wir Dracandros' Wache und machten uns auf, den Turm zu durchsuchen. Viele Fallen, Kämpfe und Besonderheiten begleiteten uns auf der Suche nach Dracandros. So trafen wir auf einen Zauberer, der ein Spiel mit unserem Magier trieb, was sehr gefährlich hätte ausgehen können, wäre unser Magier nicht so intelligent gewesen. Auch stießen wir im Laboratorium von Dracandros auf ein kleines Becken, welches nach längerem Suchen das Herz eines Drachen freigab. Somit war der Auftrag der Führerin der Swanmays ausgeführt, und wir freuten uns schon auf ihre Belohnung. Wir gaben schon die Hoffnung auf, Dracandros das Fell über die Ohren zu ziehen, doch als wir den Turm verließen, sahen wir, wie er schwer bepackt den Vorhof überquerte. Sofort begann er den Kampf. Doch nicht nur gegen Dracandros selbst, nein, auch gegen ein halbes Dutzend Efreetis und mehrere schwarze Elfen mußten wir antreten. Nach dem sehr harten Kampf, bei dem einige Gruppenmitglieder beinahe den Tod fanden, fanden wir mächtige magische Gegenstände, darunter auch den Dragonshelm und Waffen. Wir kehrten dem nun gesäuberten Dorf den Rücken zu und gingen zum Standing Stone. Dort erhielten wir von demselben Mann in der grauen Robe den Tip, nach Yulash zu gehen. In Yulash angekommen, wurden wir sofort von einer Patrouille der Roten Federn verhaftet und zu ihrem Kommandanten gebracht. Wir redeten höflich mit ihm, und er gab uns eine Karte von Yulash sowie die Versicherung, daß wir von den Roten Federn nichts mehr zu befürchten hätten. Anhand der Karten konnten wir die Stelle finden, an der das Loch von Moander in den Boden gerissen war. Wir wagten den Abstieg. Unten angekommen, schlossen sich uns wieder an den Aufstieg und besuchten den Mann an den Standing Stones, der uns den Tip gab, das Schwarze im Norden zu suchen. Damit konnte nur die Stadt Zentil Keep gemeint sein. Wir machten uns auf den Weg. In Zentil Keep angekommen, waren wir sehr verwundert. Die Bevölkerung hatte Angst vor uns, und die Wachen stellten merkwürdige Fragen. Nach näherer Untersuchung fanden wir eine Halblingsfrau, die uns in den Gefängnistrakt brachte, wo anscheinend Dimswart, der Weise, gefangengehalten wurde. Nach seiner unblutigen Befreiung kam er mit uns. Er konnte

Curse of the Azure Bonds, Teil 3

zwar nicht mehr mitkämpfen, war aber doch als Informant sehr brauchbar. Einige Räume weiter fanden wir eine alte Frau, die uns vor einen Altar teleportierte, vor den Altar des Betrachters Dexam. Das Bond von Fzoul Chembryl, der uns gefolgt war und mit dem wir nun vor Dexam standen, hielt uns unter Kontrolle. Chembryl war nicht dafür, daß Dexam uns umbringen wollte, deshalb wurde er von Dexam umgebracht. Der Tod Chembryls aber bedeutete für uns wieder ein Stück Freiheit mehr, denn durch seinen Tod wurde sein Bond von uns gelöst, und wir konnten handeln.

Wir griffen an. Dexam war aber auf einen Kampf nicht vorbereitet und ergriff die Flucht. Wir wollten ihm folgen, doch die Wache Dexams ließ dies nicht zu, und es kam zum Kampf. Angeschlagen, aber immer noch von einem starken Siegeswillen besessen, machten wir uns auf die Suche nach Dexam und fanden ihn schließlich in der Südwestecke seiner Höhle. Wir stellten ihn und erhielten dann das Amulett von Lythander. Damit hatten wir alle drei Gegenstände.

Fortsetzung folgt in *POWER PLAY* 5/91

Bitte sagen Sie uns hier, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema: ____________

Ich besitze einen Computer: ☐ Ja ☐ Nein

Wenn ja: Welchen Computer: ____________

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen? ____________

Absender

Name /Vorname: ____________

Straße: ____________

PLZ/Ort: ____________

Telefon: ____________

Bitte frankieren, 60 Pfennig

Antwortkarte

Power Play

Kleinanzeigen

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar



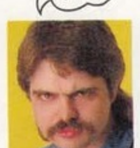
Traurig aber wahr: Darkspyre (MS-DOS/VGA)

HELDENMURKS

Darkspyre

Die Götter des Krieges, der Magie und des Intellektes sind furchtbar sauer auf die Menschheit. Deshalb haben sie einen großen Turm gebaut, der mutigen Abenteurern als Test dienen soll. Schafft es kein Held, vor Ablauf der nächsten paar Jahre diesen Test zu absolvieren, radieren die drei Burschen die komplette Erde aus.

In dem Action-Adventure "Darkspyre" dürft Ihr Euch an dem heiklen Test versuchen. Entweder bastelt Ihr Euch einen Charakter selbst zusammen, oder greift auf einen vom Computer ausgesuchten Instant-Heroen zurück. Jedes der über 50 Stockwerke ist im "Gauntlet"-Stil aus der Vogelperspektive zu sehen. Um den Test zu bestehen, müßt Ihr in jeder Etage Monster vertrimmen, Gegenstände einsammeln, Schalter umlegen und kleine Puzzle lösen. Kurz vor Ende des Turms harren dann spezielle Levels, die vom jeweiligen Gott persönlich designt wurden und in denen besondere Aufgaben warten. Darkspyre benötigt mindestens 512 KByte und eine EGA- oder CGA-Grafikkarte. *mh*



Na ja...

Eins steht fest: Mit Darkspyre hat sich die Softwarefirma Electronic Zoo keinen großen Gefallen getan. Großspurig preist die Verpackung Darkspyre als tolles Fantasy-Rollenspiel an — was dem Spieler dann aber geboten wird, schrammt haarscharf an einer Frechheit vorbei. Fuzzel-Grafiken und eine Benutzerführung, die dem gestandenen Rollenspieler Tränen der Entrüstung in die Augen treiben, sorgen für den schnellen Griff zum Ausschaltknopf des Computers. Auch die rund 50 verschiedenen Labyrinthe, die zahlreichen Monster und Gegenstände helfen da auch nicht mehr viel weiter.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Electronic Zoo, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 30%	AMIGA
Grafik: 28% Sound: 15%	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant



In den Höhlen wird fleißig mit Monstern gekämpft (MS-DOS/EGA)

EINSAM IST DER TAPFERE

Zeliard

Der amerikanische Adventure-Spezialist Sierra hat sich ein weiteres Mal in Japan bedient. "Zeliard" ist, ebenso wie "Sorcerian", ein fernöstlich geprägtes Action-Adventure mit leichtem Rollenspieleinschlag. Diesmal müßt Ihr Euch allerdings auf eine Single-Reise einstellen, denn der Held ist ohne Begleitung unterwegs. Wie gewohnt startet der Recke in einer gemütlichen Stadt, wo er Details über seinen Auftrag erfährt und sich mit nützlichen Hilfsmitteln eindecken kann. Bezahlt wird mit Gold, das man in der örtlichen Bank im Austausch gegen Almas bekommt. Diese Almas wiederum tragen manche Unholde mit sich herum, die vorwiegend in dunklen Höhlen hausen. Zur Verteidigung stehen diverse Zaubersprüche sowie etliche Waffen zur Verfügung, die im Kampf per Tastatur aktiviert werden. Das Spielfeld scrollt dabei brav in alle Richtungen. Um das Abenteuer erfolgreich zu meistern, sind acht verschiedene Höhlen zu durchkreuzen, die netterweise auf dem beiliegenden Poster andeutungsweise kartografiert sind. *mg*



Geht so

Zeliard sieht auf den ersten Blick interessant aus, verliert aber schon nach kurzer Zeit deutlich an Attraktivität. Die Handlung ist zu eintönig, um langfristig fesseln zu können. Rollenspieler werden interessante Puzzles, differenzierte Charakterwerte des Helden und taktisch gewürzte Kämpfe vermissen, Actionfans sind die Geschicklichkeitseinlagen viel zu simpel und eintönig. Zeliard ist in erster Linie für Einsteiger gedacht, die sich weder bei Action- noch bei Rollenspielen zu den Profis zählen. Die ansprechende EGA-Grafik sowie die atmosphärische Musik lenken geschickt von dem mittelmäßigen Spielprinzip ab.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Game Arts, Zirka-Preis: 75 Mark

MS-DOS 56%	AMIGA
Grafik: 67% Sound: 68%	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant



So bunt, so fein, kann das ein C 64 sein? (C 64)



Mit 10 PS durchs ganze Spielzeugland (Amiga)

JUMP'N'FUN

Creatures

Die Fuzzy Wuzzys brauchen Hilfe: Ihre Suche nach dem "hippsten" Platz im Universum führt die putzigen Wuschelköpfe auf die Erde und von dort geradewegs in die Folterkammern gemeiner Dämonen. Vom Spieler gesteuert macht sich Clyde Radcliff, der letzte freie Fuzzy Wuzzy, auf den Weg, seine Artgenossen zu befreien. Die Welt von "Creatures" besteht aus Plattformen und Plateaus, Höhlensystemen und Wäldern. Trollige Bösewichte verstellen unserem Helden den Weg oder bewachen hochgelegene Orte in bunten Fesselballons. Clyde kann von Glück sagen, daß er trotz seiner unsportlichen Bierbauchfigur springen und ballern kann. Außerdem vermag er seine Gegner durch bloßes Ausatmen ins Jenseits zu befördern (Knoblauch?). "Magic Potion Creatures" verstecken sich überall in der Landschaft: Sammelt Clyde genügend davon ein, mixt ihm eine befreundete Hexe daraus eine magische Waffe. Hat Clyde Höhlen, Wälder, einen Friedhof und zwei Folterkammern hinter sich gelassen, gelangt er in das Schloß der Dämonen. *wi*

Gut!

Wer aufgrund der witzigen Spielanleitung und der beigelegten Fuzzy Wuzzy-Figur unbeschwerten Jump'n' Run-Spaß für jüngere Semester erwartet, wird von "Creatures" bitter enttäuscht. Der Schwierigkeitsgrad läßt nur ausdauernden Joystick-Akrobaten eine Chance, alle anderen sind dazu verdammt, auf ewig im ersten Level hin- und herzuhüpfen. Vor Frust bewahren hingegen die brillante Grafik, der fantasievolle Aufbau der Landschaft und ein paar eingestreute Gags. Echte Fuzzy Wuzzys genießen die Musik in Kombination mit zahlreichen Soundeffekten. Ein knallbunter Tüftel- und Geschicklichkeitsspaß.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Thalamus, Zirka-Preis: 50 Mark

MS-DOS	AMIGA
nicht geplant	in Vorbereitung

ATARI ST	C 64 70%
in Vorbereitung	Grafik: 74% Sound: 70%
	Schwierigkeit: schwer

BLEIFREI NORMAL BITTE

Car-Vup

Arnie ist rot, ein netter Bursche und hat vier Räder. Da er ein Auto mit Charakter ist, hat er eine Menge Freunde, um die er sich kümmern muß. Seine Kumpel sind nämlich von dem bösen Captain Grim entführt und irgendwo in acht Welten versteckt worden. Leider stellen sich der Befreiungsaktion eine ganze Menge übler Burschen in den Weg. Diese muß Arnie erst ausmanövrieren, um in den Levels voranzukommen. Insgesamt muß er 48 Ebenen nicht nur von Gegnern befreien, sondern auch noch umfärben. Sobald Arnie über eine der zahllosen Plattformen brettert, ändert diese ihr Aussehen und ist damit für die bösen Mächte verloren. Damit das alles möglichst reibungslos vonstatten geht, darf Arnie zahlreiche Extras einsammeln. Neben Mörsern, Nebelwerfern und Superbomben sind stärkere Stoßstangen, Ersatzreifen und Ölkannen im Angebot. Wenn Ihr eine ausreichende Anzahl Bonusbuchstaben einfahrt, gibt es für Arnie ein Extraleben. Gesteuert wird das motorisierte Hüpf- und Springspiel mit dem Joystick. *vw*

Geht so



Wäre Arnie vor zwei, drei Jahren auf Tour gegangen, ich hätte ihn sicher wohlwollender betrachtet. Der Zahn der Zeit macht jedoch auch vor Hüpf- und Springspielen nicht halt. Viele Programme dieser Art sind inzwischen zur Dutzendware verkommen. Da hilft auch die vermeintlich große Auswahl an Extrawaffen und Levels nicht weiter: Von dem eintönigen Joystick-Rauf-und-Runter hat man schnell den Auspuff voll. "Car-Vup" macht eine Weile Spaß und verstaubt alsbald im Regal. Diese wenig innovative Mischung bietet leider nur Durchschnittskost für den genügsamen Jump'n-Run-Spieler. Arnie muß noch mal zum TÜV.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Core, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 55%
nicht geplant	Grafik: 59% Sound: 39%
	Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 55%	C 64
Grafik: 59% Sound: 32%	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	



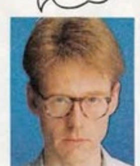
Das zieht ganz schön runter (Amiga)

NEU AUFGEKOCHT

Zarathrusta

Als Raumpilot einer galaktischen Untergrund-Organisation nehmt Ihr gegen das diktatorische "Empire" den Kampf auf. Leider fehlen Euren Truppen noch die nötigen Energiereserven in Form von Hochleistungsbatterien. Deshalb müßt Ihr mit Eurem Raumer drei Nachschubplaneten der Bösewichter besuchen und in insgesamt 50 unterirdischen Levels die Batterien mit einem Traktorstrahl aufsammeln. Leider verfügen die Planeten über eine unangenehme Anziehungskraft, die Euer Schiff gnadenlos zu Boden zwingt, wenn Ihr nicht ständig mit den Schubdüsen gegensteuert. Ein falscher Druck auf die Steuerung und Ihr knallt an eine der in alle Richtungen scrollenden Wände. Zusätzlich sind die einzelnen Depot-Cavernen mit zahlreichen Fallen, Wachdroiden, Fahrstühlen und Türen gesichert, die Euch das Leben schwer machen. Wenn Ihr nicht mit dem Bordlaser zuschlagt, ist Eure Pilotenkarriere schnell beendet. Habt Ihr eine bestimmte Anzahl Batterien aufgesammelt habt, erhaltet Ihr ein Paßwort. *vw*

Geht so

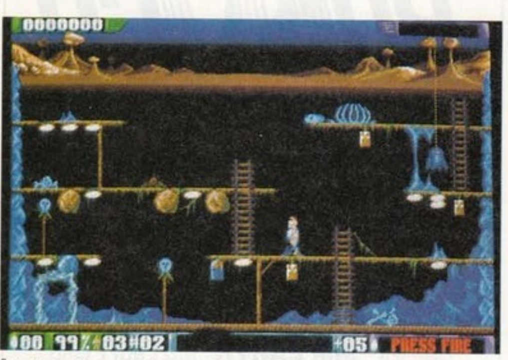


Man nehme ein altbewährtes Spielrezept, streue ein paar neue Zutaten ein, koche das Ganze auf 16 Bit, und fertig ist ein vermeintlich neues Programm. Im Grunde ist "Zarathrusta" nichts anderes als ein technisch aufgebohrter "Thrust"-Clone, der nichts wesentlich Aufregendes bietet. Hier wie dort kämpfen wir gegen die Gravitation, rotieren unser Raumschiff in alle Richtungen und sammeln Gegenstände auf. Bei mir fehlt das Verständnis, warum ein Klassiker unbedingt neu aufgewärmt werden muß. Das Spielprinzip von Kevin Smiths "Thrust" ist wirklich schon zur Genüge ausgeschlachtet worden.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Hewson, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS	AMIGA 51%
nicht geplant	Grafik: 53% Sound: 43%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant



Österliche Eiersuche in grauer Vorzeit (Amiga)

ECHT ANTIK

Prehistoric Tale

Wo jetzt noch dicke Dinosaurier friedlich weiden, wird bald ein gewaltiges Erdbeben wüten. Die Dinos gingen urplötzlich hops, deren Eier mit dem Nachwuchs ebenso und die gesamte Evolution wäre im Eimer. Streng wissenschaftlich gesehen ist das natürlich Quatsch, aber schließlich muß der Zeitreisende Cronos ja irgendeinen fadenscheinigen Grund haben, wenn er die Saurier-Ära besucht. Die Saurierei sieht für Euch so aus: Ihr steuert Euren Cronos über Plattformen, die durch Leitern miteinander verbunden sind. Alle herumliegenden Eier und Dino-Babys sollte er aufsammeln und in seinem Teleport-Tor abladen. Es kreuchen und fleuchen diverse Untiere herum, die Ihr meiden solltet. Besonders rabiat sind ausgewachsene Dinosaurier-Muttis, die von der Entführung ihres Nachwuchses wenig begeistert sind. Indem man eine Ladung Mäuse auf einer Plattform ablädt, bleibt diese eine Zeitlang frei von wutschnaubenden Dino-Eltern. Nach jedem zehnten Level folgt eine von drei verschiedenen Bonusrunden, um tüchtig Punkte zu tanken. *hl*

Na ja...

Welch treffender Titel: Die Spielidee hinter "Prehistoric Tale" ist wirklich prähistorisch. Das Aufsammeln von Dinosauriereiern konnte man bereits Anfang der 80er Jahre bei "Dino Eggs" auf dem C 64 üben. Außer einem Zwei-Spieler-Modus ist den Programmierern bei ihrer Vergangenheitsbewältigung nicht viel Neues eingefallen. Rasch breitet sich einlullend und unaufhaltsam die Langeweile aus. Das Spielprinzip gibt nicht genug her, um Amiga-Ansprüchen des Jahrgangs '91 gerecht zu werden: Schlaffes Saurier-Süppchen; stark angesäuert, weil jenseits des Verfalldatums veröffentlicht.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Thalion, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 23%
nicht geplant	Grafik: 25% Sound: 31%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

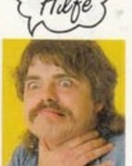
Man könnte sich die Federn ausrupfen (Amiga)

DA BRENNT DER BÜRZEL

Duck Tales

Wer von uns kennt sie nicht, die weltberühmte Comic-Familie aus Entenhausen: Die Ducks. Passend zur "Duck-Tales"-Serie gibt's nun das erste Computerspiel dazu. In "The Quest for Gold" müßt Ihr als Onkel Dagobert innerhalb einer bestimmten Zeitspanne mehr Geld scheffeln als die Konkurrenz-Ente Mac Moneysack. Wer am Ende am meisten Gold zusammengekratzt hat, wird zur "Ente des Jahres" gekürt. Um an das große Geld zu kommen, kann Dagobert Aktien kaufen und verkaufen, in seinem Geldspeicher nach seltenen Münzen buddeln und in der Welt nach verborgenen Schätzen suchen. Hier wartet je nach Schatzgebiet eine unterschiedliche Actionsequenz auf Dagobert. Vor der eigentlichen Schatzsuche muß ein Flugzeugrennen gegen Mac Moneysack gewonnen werden. Am gewünschten Zielort angekommen, müssen Dagobert und andere Familienangehörige sich hüpfend und rennend durch einen Dschungel schlagen, über Berge klettern, ein Labyrinth erforschen oder auf Fotosafari gehen. *mh*

Hilfe

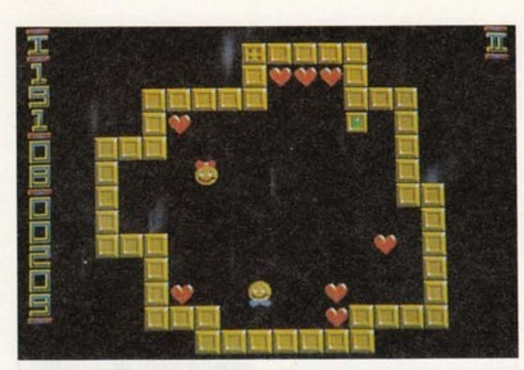


Ich mag die Ducks. Von Anarcho-Donald über Geldgier-Dagobert bis zu Genius-Düsentrieb habe ich die Entenschar von Walt Disney in mein Herz geschlossen. Um so mehr schmerzt es, wenn ich mitansehen muß, wie die Ducks in einem derart miesen Computerspiel vermurkst werden. "The Quest for Gold" ist ein Mischmasch aus Action- und Wirtschaftsspiel der schlimmsten Sorte. Die müden Actionsequenzen laufen auf einer solch primitiven Stufe ab, daß selbst ein Dreijähriger schreiend davonläuft und der Handelsteil sorgt für ein ausgiebiges Schlafbedürfnis. Das haben die Ducks nicht verdient.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Disney Software, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 13%
in Vorbereitung	Grafik: 57% Sound: 46%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung



Max will zu Mini — aber wie? (Amiga)

KRAFTFUTTER

The Power

Und wieder eine Attacke auf die kleinen, grauen Zellen: Der Spieler soll seine Spielfigur "Max" zu seiner Freundin "Mini" schieben. Dazu klickt er Max an, schlenzt den Joystick dezent in die gewünschte Richtung und Max saust los. Max stoppt erst wieder, wenn er auf ein Hindernis prallt. Bevor er zu Mini eilt, muß er alle Herzen, die sich im Labyrinth befinden, aufsammeln. Da das verwinkelt ist, ist es nicht einfach, sofort den richtigen Weg zu finden. Kommt man partout nicht weiter, sollte man die farbigen "Hilfssteine" benutzen, indem man sie als Stopper benutzt. Eine Tücke gibt es aber: Wenn man die falschen Steine zusammenschiebt, lösen sie sich auf — futsch. Dazu läuft natürlich ein Zeitlimit, das dem Spieler die Schweißperlen auf die Stirn treibt. In "The Power" können zwei Spieler gleichzeitig oder nacheinander, mit- oder gegeneinander spielen. Insgesamt gibt's fünfzig Levels Knobelspaß. Für jeden Gelösten spuckt der Computer ein Paßwort aus. War man gut genug, darf man sich in die High-Score-Liste fummeln. *al*

Gut!

Hat man den ersten Level gelöst, ist man verloren. The Power nagelt einen förmlich an den Monitor; so süchtig wird man. Die ersten Levels sind ein Kinderspiel, ab Level 15 wird's ziemlich knackig. Endlich mal wieder ein gutes Level-Design! Was Demonware da hingelegt hat, reiht sich nahtlos in die Riege von "Puzznic", "Atomix" und "Atomino" ein. Und das ist auch der Grund, warum ich nicht restlos begeistert bin: Da sind zu viele Reminiszenzen verbraten worden. Trotzdem ist das Spiel empfehlenswert für alle, die gerne tüfteln. Ein Extralob geht an den Dragonware-Mix von Snaps "(I want) The Power".

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Kaiko, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 73%
in Vorbereitung	Grafik: 52% Sound: 70%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung


Rot zu Gelb und Blau zu Grün: umfärben per Tastendruck (Amiga)

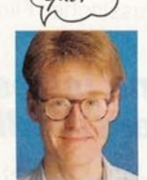
GLASPERLENSPIEL

Gem'x

Videospieler, die sich schon einmal mit Segas "Columns" beschäftigt haben, werden heimatliche Gefühle bekommen: Die Programmierer haben offensichtlich so großen Gefallen an den glitzernden Klunkern gefunden, daß sie "Gem'x" ebenfalls mit diesen bunten Steinen ausgestattet haben.

In 26 Leveln, die schön kontinuierlich im Schwierigkeitsgrad steigen, müßt Ihr alleine oder zu zweit vorgegebene Muster auf dem Bildschirm nachbauen. Euer Spielmaterial besteht aus Diamanten in fünf unterschiedlichen Farben. Immer, wenn Ihr einen dieser Steine mit dem Cursor anklickt, verändert er in einer vorgegebenen Reihenfolge seine Farbe; direkt angeklickte Steine wechseln um zwei Farbwertigkeiten, danebenliegende um jeweils eine.

Stimmt Euer Muster mit dem vorgegebenen überein, gibt's Punkte und ein neues Muster erscheint auf dem Monitor. Damit die Aufgabe nicht zu einfach wird, ist ein Zeitlimit eingebaut. In jeder Runde könnt Ihr, mit einer begrenzten Anzahl Bomben, schwierige Muster vom Bildschirm löschen. *vw*



Gut!

Hinter der Spielidee von Gem'x steckt mehr, als es den ersten Anschein hat. Lassen sich die Muster in den unteren Leveln noch problemlos nachbauen, so wird die Aufgabe später zunehmend schwierig und verlangt eine gehörige Portion Puzzle-Geschick. Gem'x macht aus einer einfachen Idee ein ansprechendes und durchdachtes Denkspiel, das lange motiviert. Da stört es auch nicht, daß die Zwischengrafiken (leicht bekleidete Japanerinnen) eher an die Kritzeleien eines frühpubertären Dreijährigen erinnern. Diese Entgleisung wird durch die entspannte Musikbegleitung wieder wettgemacht.

STECKBRIEF
Genre: Denkspiel
Hersteller: Kaiko, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 64%
in Vorbereitung	Grafik: 46% Sound: 60% Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung

WELTALL-STRATEGIEN

Breach 2



Eingefleischten Strategiefans dürften die Programme der Firma Omnitrend bekannt sein. "Breach 2" ist der direkte Nachfolger zum ersten Teil der Sf-Taktikreihe. Spielerisch unterscheiden sich beide Programme kaum, dafür wurde Grafik und Benutzerführung bei Breach 2 etwas aufgepeppt. Ihr steuert eine Gruppe Soldaten durch ein gutes Dutzend vorgefertigter Szenarien, die alle aus einer schrägen Vogelperspektive gezeigt werden. Habt Ihr Erfolg, gibt's rollenspielähnliche Charakterpunkte, die Euch den Folgejob besser überstehen lassen. Wer mit den fertigen Missionen nicht zufrieden ist, darf sich per Editor beliebig viele eigene Aufträge zusammenstellen. Wie sein Vorläufer spricht Breach 2 nur den hartgesottenen Taktikfan an. *mh*


Breach 2: Taktikspiel um Laser und Roboter (MS-DOS/EGA)

STECKBRIEF
Genre: Strategie
Hersteller: Mindcraft, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 61%	AMIGA
Grafik: 40% Sound: 23% Schwierigkeit: mittel	in Vorbereitung
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

KATZENJAMMER

Nine Lives



Katzenhasser dürfen sich bestätigt fühlen: Beim Diskettenabfallprodukt "Nine Lives" verbreiten die possierlichen Schnurrer nur fulminante Gereizt- und Genervtheit. In diesem antiquierten Jump-and-Run-Spiel steuert Ihr Euer Samtpfötchen durch vier recht große Levels. Per Feuerknopfdruck läßt das Pussy-Sprite ein Wollknäuel sausen, um lästige Gegner zu lähmen.

Zur Ideen-Ödnis gesellt sich eine dilettantische technische Ausführung. Die müde Mieze wird mit einem Ruckelscrolling durch die Gegend geholzt, daß die Milch im Napf sauer wird. Lediglich die Musik erreicht halbwegs professionelles Niveau; über das restliche Programm breite man das Mäntelchen des Vergessens aus — alles für die Katz'n. *hl*



Pussys Rache: dann schon lieber Katzensaft (ST)

STECKBRIEF
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Arc, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS	AMIGA
nicht geplant	in Vorbereitung
ATARI ST 19%	**C 64**
Grafik: 30% Sound: 52% Schwierigkeit: mittel	nicht geplant

DOPPELGÄNGER

On the Road



Und morgen übernehmen wir die Deutsche Bank (Amiga)

Hoppla, "Transworld" in neuer Verpackung? Nein, eine neue Handelssimulation und nicht einmal eine schlechte. In "On the Road" können bis zu sechs Spieler in zehn Schwierigkeitsstufen um die Krone der Fuhrgeschäfte wetteifern. Ihr prügelt Euch um Aufträge, Termingeschäfte und günstige Kredite. Ihr könnt Versicherungen abschließen und Spione anheuern. Das Speditionsgeschäft wird realistisch simuliert, die Bedienung mit Maus und scrollender Europakarte ist einfach. Das ewige Anklicken von mittelmäßigen Grafiken stört auf Dauer den Spielfluß: Etwas weniger "künstlerische" Menüs hätten dem Programm sicher gutgetan. *vw*

STECKBRIEF
Genre: Simulation
Hersteller: Lifetimes, Zirka-Preis: 90 Mark

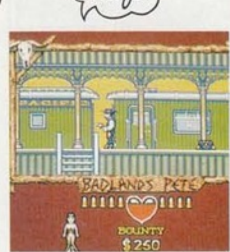
MS-DOS	AMIGA 56%
nicht geplant	Grafik: 24% Sound: 0%
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST 56%	**C 64**
Grafik: 24% Sound: 0%	nicht geplant
Schwierigkeit: schwer	

ERGIB DICH

Badlands Pete







Nicht schneller als sein Schatten: Badlands Pete (Amiga)

Jemand sollte sofort den Sheriff rufen oder ein Kopfgeld aussetzen: "Badlands Pete" wird auf die Computer losgelassen, und das muß unterbunden werden. Der Bursche mit dem gar nicht so schnellen Colt wackelt durch mehrere horizontal scrollende Levels und schießt auf alles, was sich bewegt.

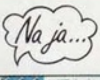
Das Programm ist eine einzige Frechheit: Der Spielbildschirm ist winzig, die Grafik beleidigt das Auge und die Sprites ruckeln durch den Wilden Westen. So etwas haben Rothäute und Gunmen nicht verdient. *vw*

STECKBRIEF
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Arc, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS	AMIGA
nicht geplant	in Vorbereitung
ATARI ST 11%	**C 64**
Grafik: 15% Sound: 30%	nicht geplant
Schwierigkeit: leicht	

MAX MAG'S PRIMITIV

Pyramax





Eine Pyramide, in der's jede Mumie langweilt (ST)

Bei "Pyramax" gilt es, einen mysteriösen Tempel zu durchstöbern. Jedes Stockwerk ist in eine Anzahl rechteckiger Räume unterteilt, auf die man "Gauntlet"-ähnlich von oben herabschaut. Gescrollt wird auf dem ST natürlich nicht, verläßt man einen Raum, schaltet die Bildschirmdarstellung grob in den nächsten. Sei's drum, viel gibt's sowieso nicht zu sehen: Ein paar Monster wuseln, man selbst ballert auf verpuffende Mauerstücke und unidentifizierbare Sprites. Die unspektakulären Extras motivieren wenig, eine Zimmerecke genauer unter die Lupe zu nehmen. Worum es eigentlich geht und wieso man durch die langweilige Umgebung irrt, erfährt man weder durch gewissenhaftes Studium der Anleitung noch durch trostlose Spielstunden. *wi*

STECKBRIEF
Genre: Action
Hersteller: Arc, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS	AMIGA
nicht geplant	in Vorbereitung
ATARI ST 21%	**C 64**
Grafik: 18% Sound: 15%	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	

STEINZEIT

Pop Up





Pop Up — die große Schnarchparade (Amiga)

"Pop Up" gehört gleich aus mehreren Gründen ins Gruselkabinett. Grund eins: das Spielprinzip. Ein Ball hüpft auf Plattformen und sammelt Extras auf, die er in späteren Levels verbraten kann — schnarch. Grund Zwei: die Grafik. Sie ist fuzzlig, schlampig gezeichnet und tendenziell vier Jahre hinter dem Mond (nicht vier — eher fünf). Daß in der Anleitung für fünf schlappe Hintergrundbilder auch noch Furore gemacht wird, ist lächerlich. Grund drei: die Steuerung. Auf Knopfdruck springt der Ball besonders hoch. Wenn man den Joystick nach links oder rechts drückt, reagiert der Ball immer eine Zehntelsekunde zu spät — Ergebnis: Ball futsch, Spieler kaut vor Wut den Joystick zu Brei. Alles in allem: schauderbar altbakken, höchstens für Masochisten. *al*

STECKBRIEF
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Infogrames, Zirka-Preis: 50 bis 70 Mark

MS-DOS 38%	AMIGA
Grafik: 29% Sound: 34%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung



Buck Rogers

SSI stellt den Rollenspieler diesmal auf eine harte Geduldsprobe: Das Kopieren und Entpacken auf Disketten dauert sage und schreibe 27 Minuten. Hat man diese Hürde genommen, erwartet einen gewohnt hohe Qualität. Das SSI-Spielsystem entführt uns diesmal in den Weltraum, wo nicht gezaubert, sondern mit Lasern geschossen wird. Wen die ewigen Fantasy-Szenarios langweilen, kauft mit "Buck Rogers" eine gelungene Abwechslung. Das neu eingeführte Skill-System bietet Abwechslung. *vw*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 100 Mark
AMIGA 82%
Grafik: 78% **Sound: 46%**
Schwierigkeit: mittel



Gazza II

Fußballerträume werden mit der Amiga-Umsetzung des Sportspiels "Gazza II" nicht gerade wahr. Steuerung und Spielablauf machen den Eindruck einer verzweifelten "Kick Off"-Imitation, bei der von links nach rechts statt von oben nach unten gestürmt wird. Diese Version wird immerhin durch einen ganz anständigen Managerteil aufgemöbelt, bei dem Ihr die Kickkunst mit ein bißchen Trainerstrategie verquirlen könnt. Keine Katastrophe, aber sonderlich viel Spaß macht's auf Dauer nicht. *hl*

Genre: Sport
Hersteller: Empire
Zirka-Preis: 80 Mark
AMIGA 40%
Grafik: 36% **Sound: 32%**
Schwierigkeit: mittel



M.U.D.S.

Die kleine Echse überläuft die Deckung im Mittelfeld, eilt dem Tor entgegen und... Patsch! Der Ork im Abwehrzentrum hat seine Aufgabe konsequent wahrgenommen: Spieler ramponiert, Ball haut ab, Schiedsrichter flucht. Endlich gibt's das fetzige Fantasy-Sportspiel "M.U.D.S." für den Amiga. Die Mischung aus American Football und Fußball mit Strategieeinschlag ist Sportfans zu empfehlen. Alle Tugenden der in Ausgabe 12/90 vorgestellten PC-Version blieben erhalten. *hl*

Genre: Sport
Hersteller: Rainbow Arts
Zirka-Preis: 90 Mark
AMIGA 80%
Grafik: 75% **Sound: 78%**
Schwierigkeit: mittel



Gremlins 2

Auch auf dem Atari ST wurden die grünen Widerlinge gnadenlos von den Programmierern niedergemacht. Scrolling sucht man vergebens: Die Bildschirme werden schön brav umgeblendet, was die Vitalität des Spiels ganz gewaltig anfrißt. Die Grafik ist etwas matter und die Musikbegleitung fällt, wie zu erwarten, auch magerer aus. Tut etwas für den Tierschutz: Laßt die Burschen leben und das Spiel im Schrank, damit ist allen gedient. Und für das Geld kann man sechsmal ins Kino gehen... *vw*

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Elite
Zirka-Preis: 65 Mark
ATARI ST 38%
Grafik: 56% **Sound: 33%**
Schwierigkeit: mittel



Alpha Waves

Mit einem Gleiter in einem Würfel herumhüpfen und alle paar Minuten etwas aufsammeln, das soll laut Anleitung einen meditativen Effekt haben. Meiner Meinung nach ist das Plattformspiel "Alpha Waves" auch auf dem Atari ST ein ausgemachter Quatsch — da steckt nichts dahinter. Die Grafik ist zwar noch flotter als auf dem MS-DOS-PC, aber das ändert an dem drögen Spielprinzip nichts. Schlimm, schlimm — hier haben die Programmierer eine Grafikroutine, aber keine Idee gehabt. *al*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Infogames
Zirka-Preis: 90 Mark
ATARI ST 38%
Grafik: 58% **Sound: 30%**
Schwierigkeit: mittel



Murders in Space

Das Adventure "Murders in Space" ist auf dem Atari ST fast identisch zur MS-DOS-Version. Die Grafik gleich der der MS-DOS-Version aufs Haar. Dafür wurde der scheußliche Piepsersound etwas aufgefrischt, jetzt tönt gut digitalisiert "Murders in Space" aus dem Lautsprecher. Das Spiel selbst ist nicht gerade das Nonplusultra, aber ein netter Happen zwischendurch mit einer etwas ungewöhnlichen Thematik. Wer mehr von dem Adventure wissen will, sollte in *POWER PLAY* 3/90 nachschlagen. *al*

Genre: Adventure
Hersteller: Infogrames
Zirka-Preis: 90 Mark
ATARI ST 61%
Grafik: 57% **Sound: 39%**
Schwierigkeit: mittel



Buck Rogers

Weltallopa Buck Rogers treibt jetzt auch auf dem C 64 sein Unwesen. Im Stil der AD&D-Fantasyrollenspiele steuert Ihr durch dieses Sf-Abenteuer eine sechsköpfige Truppe aus Marsianern, Venusianern, Erdbewohnern oder genetischen Superzüchtungen. Neu ist nicht nur das High-Tech-Szenario, sondern auch ein besonderes Skillsystem für die Charaktere. Nur die recht häufigen und langen Diskettenzugriffe trüben den Spielspaß dieser Version etwas. Trotzdem eine reife Leistung. *mh*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 80 Mark
C64 80%
Grafik: 71% **Sound: 40%**
Schwierigkeit: leicht



Dragon Strike

SSI muß sich fragen lassen, warum es ein Programm wie Dragon Strike, das von flotter 3-D-Grafik lebt, überhaupt noch auf den C 64 umsetzt. Von dem tollen Drachenflugsimulator ist jedenfalls nicht mehr viel übrig. Die Grafik, die nur noch zum Teil aus 3-D-Flächen besteht, ist farblos, langsam und langweilig. Ein Fluggefühl kommt nicht auf. Nur die tolle Fantasy-Story ist dem C-64-Besitzer erhalten geblieben. Aber nur eine gute Story hilft eben nicht über einen mäßigen Spielspaß hinweg. *mh*

Genre: Simulation
Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 80 Mark
C64 32%
Grafik: 29% **Sound: 30%**
Schwierigkeit: mittel



Line of Fire



Pfui. Bäh. Die Umsetzung des wenig geistreichen Dumpfballerautomaten "Line of Fire" auf den C 64 wird durch die träge Joysticksteuerung und Klotzgrafik in tiefste Gurkenregionen befördert: Handelt es sich bei dem braunen Pfahl in der Landschaft um einen gegnerischen Soldaten oder um einen Baum? Bei soviel Schrott hört der Spaß auf. *hl*

Genre: Action	
Hersteller: U.S. Gold	
Zirka-Preis: 50 Mark	
C64	**11%**
Grafik: 17%	Sound: 42%
Schwierigkeit: mittel	



Bundesliga Manager

Der Amiga-Klassiker liegt jetzt endlich für den C 64 vor. Spielerisch bietet "Bundesliga Manager" alles, was Nachwuchstrainer begehren. Bis zu vier Personen können mitmachen; die Steuerung erfolgt per Joystick oder Maus. Leider ist die C-64-Umsetzung elend langsam und lädt ständig von Diskette nach, was bei einem grafisch so schlichten Spiel verwundert (...es wird doch nicht etwa in Basic programmiert sein?). *hl*

Genre: Strategie	
Hersteller: Software 2000	
Zirka-Preis: 50 Mark	
C64	**61%**
Grafik: 14%	Sound: 0%
Schwierigkeit: mittel	

Dino Wars



Das grenzt an Betrug: Die C-64-Version des steinzeitlichen Taktikgemurkses kann man kaum noch als Spiel bezeichnen. Die Prügelsequenz war schon auf anderen Systemen extrem langweilig und überflüssig, der Taktikpart findet nunmehr jedoch gegen einen scheinbar zufallsgesteuerten Computergegner statt. *wi*

Genre: Strategiespiel	
Hersteller: Magic Bytes	
Zirka-Preis: 30 Mark	
C64	**8%**
Grafik: 19%	Sound: 7%
Schwierigkeit: leicht	

Space Quest III

Sierra hat seine "Drohung" wahrgemacht und das erste Spiel in deutscher Sprache herausgebracht. Wider Erwarten ist der Parser verständig und bietet selbst hartnäckigen Grammatikattacken erbittert Widerstand. Wer nicht firm in Englisch ist, kann jetzt endlich das wohl witzigste aller Science-fiction-Adventures spielen — sogar der zynische Humor kommt zum Größtenteil in der Übersetzung rüber. Und Profis können (und das ist eine Super-Idee) auch wieder auf das englische Original umschalten. *al*

Genre: Adventure	
Hersteller: Sierra	
Zirka-Preis: 120 Mark	
MS-DOS	**82%**
Grafik: 68%	Sound: 67%
Schwierigkeit: mittel	

Videospieler bomben in Nahost und meucheln in der Bronx. Der Bildschirm wi

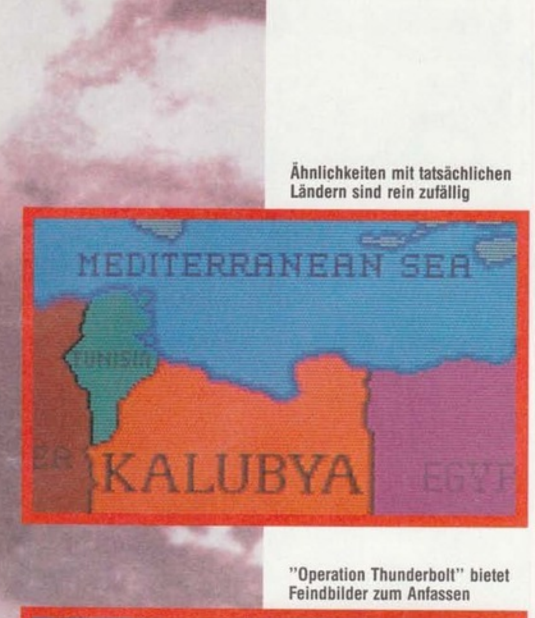
KILLER SPIELE



Die Frau am Boden: Rollenverständnis in "Final Fight"

rd zum Tatort, der Joystick zur Waffe: Unterhaltung oder Gewaltverherrlichung?

Ähnlichkeiten mit tatsächlichen Ländern sind rein zufällig



"Operation Thunderbolt" bietet Feindbilder zum Anfassen



Nordafrika wird zum Schießfigurenkabinett



Wenn am Bildschirm geballert und gebrannt, geprügelt oder gestoßen wird, sind es niedliche Figürchen, "Sprites" genannt, die als Monster oder Kampfroboter ihr elektronisches Leben aushauchen. Sie sind Prügelknaben eines neuen Unterhaltungsmediums: Das Ballerspiel mit den greulichsten Gegnern kann auf einen Ehrenplatz im Regal eines Computerspielers hoffen. Die Generation der 16-Bit-Computer und -Videospielkonsolen lassen die Spiele, dank beachtlicher Hardware-Power, optisch und akustisch Zeichentrickfilmen immer ähnlicher werden. Wo man vor fünf Jahren auf unförmige Klötze schoß, tauchen nun ganze Geschwader realitätsnah simulierter Kampfflugzeuge auf. Je echter, desto besser: Was dem Vorbild grafisch und akustisch nahe kommt, gefällt Kritikern und Konsumenten. An das Stellvertretergemetzel gegen Science-fiction-Kämpfer und Fantasy-Monster hat man sich gewöhnt. Doch wie reagiert man auf die Konfrontation mit einem nahezu getreuen Abbild der Realität?

Stellungskrieg im Kinderzimmer: militärische Simulationen auf dem Monitor.

Zu Wasser, zu Land und in der Luft: Titel wie "Silent Service II", "LHX Attack Chopper" und "M1 Tank Platoon" gehören besonders in Amerika zu den Verkaufshits. Auch deutsche Spieler reisen immer öfters als U-Boot-Kapitän oder Panzerkommandant in internationales Kriegs- und Krisengebiet. Dort trennt sich in "Szenarien" der Spreu vom Weizen: Der Spieler muß nicht nur sein jeweiliges Kampfvehikel beherrschen, sondern auch vom Programm vorgegebene Aufträge ausführen. Anzeigen müssen überwacht, Landkarten verinnerlicht werden. Für die meisten Computerspieler ist das Arbeiten mit der simulierten Kampfmaschinerie trocken und komplex. Die befürchtete Breitenwirkung haben militärische Simulationen in Deutschland nicht. Für eine simulationstaugliche Hardware muß man gut 3000 Mark ausgegeben muß. Wer sich jedoch Zeit und Geld nimmt, mit dem simulierten Jet durchzustarten, sprengt Brücken, bombardiert gegnerische "SAM"-Raketenstellungen und schießt Panzer ab.

Die Softwarebranche reagiert schnell auf politische Trends. War noch vor Jahresfrist die Sowjetunion der Feind, so verlagern sich die computerisierten Konflikte jetzt in den Nahen Osten. Die Firma "Microprose" geht so weit, ihre neue Simulation "F117 A Stealth Bomber" mit einem Irak-Szenario auszustatten. Nach Auskunft des Vertriebs wird diese Entgleisung in Deutschland nicht erscheinen.

Die Sicht des Kampfpiloten durch sein Head-up-Display gleicht dem Bildschirmaufbau einer Simulation: Man bringt zwei Fadenkreuze zur Dekkung, drückt den Feuerknopf und sucht das Weite. Das Sterben auf dem Erdboden rückt dabei in weite Ferne. Das Hamburger Nachrichtenmagazin Stern zum Übergang des Raketen- und Luftkrieges in den Bodenkampf um Kuwait und Irak: "Die Nintendo-Phase am Persischen Golf ist vorbei. Die Videobilder von ferngelenkten Präzisionsbomben verblassen vor der grausamen Realität des Sterbens" (Stern 7/91).

Muskeln, Mädchen, Massaker: Action ohne Ende

Die Darstellung der Frau im Actionspiel ist auffallend. Im Gegensatz zu den karikaturhaft überzeichneten männlichen Feinden treten Frauen grundsätzlich realistisch bzw. idealisiert gegen den Spieler an. Beispiel: In Capcom's "Final Fight" metzelt man sich durch die urbane Endzeit. Die männlichen Feinde präsentieren sich als wandelnde Muskelberge mit Totschlägervisagen. Die sporadisch auftauchenden Frauen dagegen sind wohlgeformt und knapp bekleidet. Auf der Jagd nach dem High score gibt's jedoch kein Pardon: Wie Ihre männlichen Gegenstücke enden auch sie im Staub.

Nichts Neues im wilden Videowesten oder grobe Verletzung der letzten Geschmacksgrenze? Ist Tontaubenschießen weniger geschmacklos als die Jagd auf Mädchen-Sprites?

Bei der Entwicklung des Ninja-Spiels "Revenge of Shinobi" zog sich Sega, vor ein ähnliches Problem gestellt, geschickt aus der Affäre: Alle weiblichen Gegner des spie-

Videospieler bomben in Nahost und meucheln in der Bronx. Der Bildschirm wi



Militärische Simulationen sind vor allem in den USA sehr beliebt

lergesteuerten Shinobis sinken unter Shuriken-Beschuß auf die Knie, bleiben jedoch gnädig am (Bildschirm-)Leben. Dafür gab Sega im gleichen Jahr mit "Mystic Defender" haufenweise mutierte Säuglinge zum Abschuß frei. Konnte man diesem Produkt mit viel gutem Willen noch einen gewissen "Abstraktionsbonus" (Figuren und Handlung haben keinerlei Bezug zur Realität) zugestehen, handelt es sich bei den "Operation Wolf/Thunderbolt"-Spielen um härteste Söldnerkost. Auf die Maschinenpistolenattrappen des Automatenvorbilds mußten die Wohnzimmerkämpfer zwar verzichten, die Umsetzungen für Amiga und Atari ST schockierte dennoch durch digitalierte Todesschreie und realistische Dschungel- bzw. Wüstenkrieggrafik. Hautnah und doch stark vereinfacht: Beide Programme wanderten geradewegs auf den Index.

Sandkastenspiele im Computerzeitalter: Strategie pur.

Ähnlich sieht es mit Strategiespielen aus: Hier werden klassische Schlachten und Eroberungsfeldzüge nachgespielt. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Napoleon vor Waterloo, überquert mit Cäsars Kohorten die Alpen oder erobert als Dschinghis Khan den Orient. Man schiebt abstrakte "Icons" über eine taktische Landkarte und konsultiert staubtrockene Tabellen.

Trotzdem steht neben vielen Baller-, Bomb- und Prügelspielen auch ein Teil dieser "Computerbrettspiele" auf wackligen moralischen Beinen. Ein besonders abstoßendes Beispiel kam vor einem halben Jahr in den Handel: Unter dem Deckmäntelchen historischer Genauigkeit wird bei "Rorke's Drift" die gezielte Dezimierung von afrikanischen Zulukriegern propagiert. Machwerke dieses Kalibers gibt es leider zur Genüge und sollten durch Nichtbeachtung gestraft werden. Mit ein bißchen gesundem Menschenverstand ist die Spreu leicht vom Weizen zu trennen.

Einige Strategiespiele machen dem Spieler diese Entscheidung nicht leicht: Die Politsimulation "Nuclear War" des amerikanischen Softwarehauses New World greift zu ätzender Satire, um dem Spieler den Rüstungswettlauf und Atombombengeprotze vor Augen zu führen. Doch der Anzeigentext "Strahlen Sie, bis sie glühen" und trockene Auskünfte wie "2 millions killed" gehen einigen zu weit. Ein *POWER-PLAY*-Leser anläßlich der Nuclear-War-Debatte in Ausgabe 11: "Mich regt die infame Weise des Programmes auf, den grausamen Tod der Atomkriegsopfer in billige und zynische Witze zu verpacken (...) Ich finde, daß Nuclear War schnellstens von der Bildfläche verschwinden muß." Ein anderer Leser antwortete darauf zwei Ausgaben später: "Ich halte Nuclear War für ein Superspiel, das sich im Gegensatz zu diversen anderen Kriegssimulationen selber auf die Schippe nimmt und gerade daurch die Sinnlosigkeit des Krieges aufzeigt. Es kommt eben nur darauf an, ob man das merkt oder nicht." Ganz klar: Hier muß jeder selber entscheiden, ob er solch bitterböse Satire noch tragen möchte. Nachdenken sollte er darüber auf jeden Fall, schließlich wechseln mit dem Programm auch knapp 100 Mark den Besitzer.

Ein neues Medium im Kreuzfeuer der Kritik

Selbsternannte Experten warnen vor der vermeintlichen Zeitbombe im Diskettenschacht. Folgt man der Berichterstattung, ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis eine neue Generation von kalten Kriegern die Kinderzimmer verläßt. Da paßt es gut ins Bild, wenn der private Fernsehsender RTL-Plus in der Sendung "Explosiv" vom 29. Januar 1991 eine Automatenhalle besucht und sichtlich angetrunkene Spieler zum Golfkonflikt befragt: Die Antworten fallen entsprechend aus und unterstützen das Bild vom tumben Toren vor dem Bildschirm. Der verantwortliche Redakteur gibt sich tolerant und distanziert: "Die Faszination an Ballerspielen ist durchaus nachvollziehbar, für mich ist jedoch ein friedlicher (Computer-)Flug durch den Grand Canyon genauso befriedigend." Bis heute wird dem Computerspieler die kritische Distanz zum Medium abgesprochen. Die Tatsache, daß nicht jeder Simulationsfan automatisch ein Militarist und Kriegsbefürworter ist, geht zwischen Schlagzeilen wie "Oben ist's wie ein Videospiel, unten wird gestorben" (AZ München, Januar 1991) vollständig unter. Zwischen den spektakulären Videoaufnahmen des amerikanischen Generalstabs von "erfolgreichen" Einsätzen und dem Flug eines digitalisierten Kampfjets im Computer liegen Welten: Das eine ist grausame Realität, das andere eine Simulation unter der Kontrolle des Spielers.

...rd zum Tatort, der Joystick zur Waffe: Unterhaltung oder Gewaltverherrlichung?



Völkermord als Computerspiel: Der Burenkrieg in "Rorke's Drift"

Satire oder Geschmacklosigkeit: beißender Humor in "Nuclear War"

Das Arsenal des Schreckens: die Waffen der Intruder

Ähnlich wie beim Film und in der Unterhaltungsliteratur ist es schwer, die Grenze zwischen dem Harmlosen und Verrohenden zu ziehen. In dem Moment, in dem reale Probleme politischer, sozialer und militärischer Art auf Schießspielkomplexität vereinfacht, dem meist noch jugendlichen Spieler verkauft werden, wird's gefährlich: Trotz Werbetexten, die "Authentizität" und "Realitätsnähe" des Produkts anpreisen, stimmt das präsentierte Weltbild nicht. Gewalt und Krieg sind nicht harm- und folgenlos wie auf dem Bildschirm.

Spielwiese kontra Schlachtfeld: Computerspieler vor der Wahl

Glaubt man aktuellen Softwarehitlisten, ist die Welle brutaler Gewaltspiele bereits wieder am Abflauen. Die beliebtesten Computerspiele des vergangenen Jahres waren die Freibeuterabenteuer "Pirates" und "Secret of Monkey Island", die Eisenbahnersimulation "Railroad Tycoon", der sowjetrussische Knobelspaß "Tetris" sowie das bonbonfarbene Comic-Spielchen "Rainbow Island". Sollten sich eisenharte PC-Militaristen über Nacht wieder in friedliebende Normaljugendliche zurückverwandelt haben? Oder war es mit dem gefährlichen Verrohungseffekt doch nicht so weit her?

Für 1991 kündigt sich bereits ein neuer Chartbuster an: Bei Maxis' Ökosimulation "Sim Earth" darf man sich mit naturwissenschaftlichem Geschick und viel Fantasie einen glücklichen Planeten zusammenbasteln. Nur auf dem Bildschirm natürlich. *wi/vw*

WIE REALISTISCH DÜRFEN SIMULATIONEN SEIN?

Geht es um markige Sprüche und komplexe Flugzeug- und Panzersimulationen, gehört "Wild" Bill Stealey", Boß des amerikanischen Softwarehauses Microprose, zu den schillerndsten Figuren der Softwarebranche. Er beantwortete uns ein paar Fragen zum Thema "Krieg am Bildschirm".

POWER PLAY: Mister Stealey, wieso reagieren Sie auf die gegenwärtige politische Situation prompt mit einem Irak-Szenario?

Interview mit "BILL STEALEY" von Microprose

Bill Stealey liebt's kontrovers

Stealey: Weil das die Realität ist! Unsere Spiele sind Simulationen, die sich mit der realen Welt und ihrer politischen Situation beschäftigen. Deshalb gab es auch schon in "F-15 Strike Eagle II" ein Libyen-Szenario.

POWER PLAY: Denken Sie wirklich, daß solch ein Spiel, angesichts der Gefahr, in der sich nicht nur Tausende Ihrer Landsleute, sondern die ganze Welt befinden, angebracht ist?

Stealey: Absolut! Viele Menschen benützen unsere Simulationen, um zu verstehen, was in der Welt vor sich geht. Microprose-Simulationen vermitteln mehr Verständis für solch komplexen Dinge wie Luft- oder Seekrieg, als die meisten Fernsehsendungen oder Bücher.

POWER PLAY: "F117 A" wird wahrscheinlich in Deutschland nicht veröffentlicht werden. Glauben Sie, daß die vorsichtige Haltung Ihres deutschen Publishers gerechtfertigt ist?

Stealey: F117 A wird auch in Deutschland veröffentlicht werden! Selbst wenn der Regierung unsere Programme nicht gefallen, bestätigten einige Gerichtsurteile, daß sie für den Käufer höchst informativ und lehrreich sind.

(Bill Stealey spielt hierbei auf den Prozeß an, den seine Firma 1989 gegen die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften führte. Als Folge durften zwei indizierte Microprose-Produkte, "Gunship" und "Silent Service", wieder frei im Fachhandel angeboten werden)

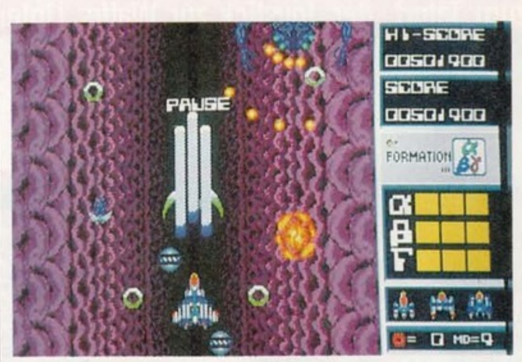
POWER PLAY: Würden Sie es persönlich begrüßen, wenn sich Simulationen vermehrt auf den Nahen Osten konzentrieren würden und nicht (wie bisher) einen fiktiven "NATO gegen Warschauer-Pakt-Krieg" behandeln würde?

Stealey: Meint Ihr das mit dem "fiktiven" West gegen Ost-Konflikt wirklich ernst? Ich denke, Gorbatschow hat momentan ernste Probleme. Die Euphorie über die momentanen Abrüstungsverhandlungen scheint mir angesichts der politischen und wirtschaftlichen Schwierigkeiten im Osten etwas verfrüht. Die Sowjetunion verfügt immer noch über die stärkste Armee der Welt — noch ist kein einziger atomarer Sprengkopf zerstört.

POWER PLAY: Denken Sie, daß Jugendliche, die Microprose-Simulationen spielen, wirklich über die Realität im Nahen Osten informiert werden?

Stealey: Sie werden auf jeden Fall ein Gefühl dafür bekommen, vor was für Problemen die Alliierten Truppen in der Wüste stehen. Sie werden erkennen, wie real und verlustreich ein bewaffneter Konflikt seien kann. Um den Gesamteindruck zu vervollständigen, muß man sich natürlich auch durch Bücher und die anderen Medien informieren. Nur so wird die ganze Problematik deutlich.

POWER PLAY: Mister Stealey, wir danken Ihnen für dieses Gespräch. *wi*



Ein Videospieler im rosa Reich der Schalentiere

ARACHNOPHOBIA

Dangerous Seed

Im neuesten Ballerspiel von Namcot wimmelt es nur so vor mutierten Spinnen und Insekten. Auf "Easy" schießt sich der Spieler vertikal durch die neun Levels von "Dangerous Seed", auf "Normal", "Hard" und "Hardest" hat man entsprechend länger den Kammerjäger zu spielen. Wie oben bereits angedeutet, geht es durch die Welt mutierter Klein- und Kleinstviecher. Hält sich der Erfolg eines Feindfluges gegen diese in Grenzen, wird man unbarmherzig ein zweitesmal durch die gerade durchflogene Welt gejagt. Erst wenn die Abschußquote stimmt, gibt ein gewohnt großer Endgegner den Weg in den nächsten Level frei. Auffallend ist das ausgeklügelte Sonderwaffensystem: Auf neun Seiten beschreibt die japanische Anleitung alle erdenklichen Kombinationen. Auf einer Feuertaste wird die Standardwaffe gezündet, auf der zweiten aktiviert man eine der drei verschiedenen "Seek'n'Destroy"-Sonderwaffen. Blinkende Gegner verwandeln sich unter Beschuß in ein Extrasymbol: Neben Speed-Ups, Energiesymbolen und zwei mehrfach aufrüstbaren Beibooten gibt es naturgemäß auch "echte" Sonderwaffen. Drei verschiedene können dreimal aufgerüstet werden. Außerdem kann man zwei andere Raumschiffe finden, an das eigene ankoppeln und über die dritte Feuertaste neu anordnen: Ein paar Dutzend neuer Waffenkombinationen werden damit möglich. *wi*

Geht so

Außer Spinnen, Krebsen und Insekten und vielen, vielen Extrawaffen steckt in "Dangerous Seed" eigentlich nichts Erwähnenswertes. Grafisch ist die Vertikalballerei hübsch, aber unauffällig dargestellt, ähnliches gilt für die Hintergrundmusiken und die Soundeffekte. Dangerous Seed ist Ballern auf das Nötigste zusammengekürzt. Die Taktiken und Flugbahnen der Feinde sind ausgeklügelt und orginell, der einstellbare Schwierigkeitsgrad läßt auch Anfängern eine faire Chance. Ein Actionspektakel alter Schule: Wenige Gags und grafische Überraschungen, viel Spielbarkeit und Spannung.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Namcot, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE **63%**

Grafik: 61% Sound: 47% Schwierigkeit: einstellbar

5 Jahre ASM

5 Jahre gibt es ihn schon, den **A**ktuellen



Software

Markt.

Da feiert nicht nur die Redaktion,
da wackelt ganz Eschwege.
Wenn einem so viel Gutes wird beschert,
ist das doch 'nen Wettbewerb wert!

Wie wär's denn mit zwei Wochen **Florida**

oder einem **Camcorder plus Videorekorder**

oder einem **Super Famicom**

!

Näheres findet Ihr in der ASM-Jubiläumsausgabe **3/91**

Bis dann!



Keep on gamblin'

SCHNELL UND ORIGINELL

Gynoug

Nach dem Erfolg der Klasseballerei "Hellfire" hat man bei NCS anscheinend eine innige Freundschaft mit dem Actiongenre geschlossen. Anders ist es kaum zu erklären, daß mit "Gynoug" schon wieder ein heißblütiges Weltraumspektakel erschienen ist. Ebenso wie Hellfire wird hier vorwiegend horizontal gescrollt. Damit erschöpfen sich auch schon die Gemeinsamkeiten mit dem Vorgänger. Gynoug ist in vieler Hinsicht ein relativ ungewöhnliches Ballerspiel. Besonders beim Extrawaffensystem haben die Designer viel Kreativität investiert. Neben den beiden ausbaufähigen Standardwaffen (trichterförmiges Fächerfeuer und geradlinige Schußsalven nach vorne) könnt Ihr auf diverse "Zaubersprüche" zurückgreifen. Diese sammelt man unterwegs in Form von Schriftrollen ein. Bis zu drei Stück dürft Ihr auf Vorrat einheimsen.

Je mehr gleichartige Symbole Ihr hortet, desto massiver die Wirkung. Zur Wahl stehen u.a. folgende Extras: Schutzschild, Feuerkugeln, Laserblitze von oben und nach vorne, zielsuchende Feuerschweife und Luft-zu-Boden-Raketen.

Der Levelaufbau unterscheidet sich von Level zu Level total (mindestens fünf an der Zahl). Die Szenarien reichen von der Unterwasserlandschaft über klassische Altertumsprunkbauten bis hin zum farbenprächtigen Weltraum-Outfit. Ebenso abwechslungsreich sind die zahlreichen Gegner und Obermotze. *mg*

Der zweite Level spielt unter der Meeresoberfläche (Mega Drive)



Mein Zeigefinger schreit nach einer Feuerpause. Momentan erscheinen auf dem Mega Drive so viele exzellente Ballerspiele, daß ich aufpassen muß, nicht den Überblick zu verlieren. Gynoug reiht sich in eine Linie mit den Elitemodulen "Thunder Force III", "Musha Aleste" und "Hellfire" ein. Es ist eines der originellsten und interessantesten Actionspektakel, die seit langer Zeit veröffentlicht wurden. Die Levels sind alle sehr lange, bieten je zwei grafisch gigantische Obermotze und jede Menge innovativer Feinde — kurz gesagt, sie sprühen nur so vor Spielwitz. Technisch hat NCS gegenüber dem stotteranfälligen Hellfire deutlich dazugelernt. Trotz enormer Sprite-Dichte traut sich kein Feind ohne Erlaubnis abzubremsen. Wer das Wort Extrawaffe noch hören und Aliens noch sehen kann, der kommt an Gynoug — schon wieder — nicht vorbei. Eines steht fest: Das Mega Drive ist momentan die ultimative Konsole für Freunde von erstklassigen Ballerspektakeln. Selbst hochgezüchtete Arcadespiele kommen bei dieser Qualität oft nicht mit.



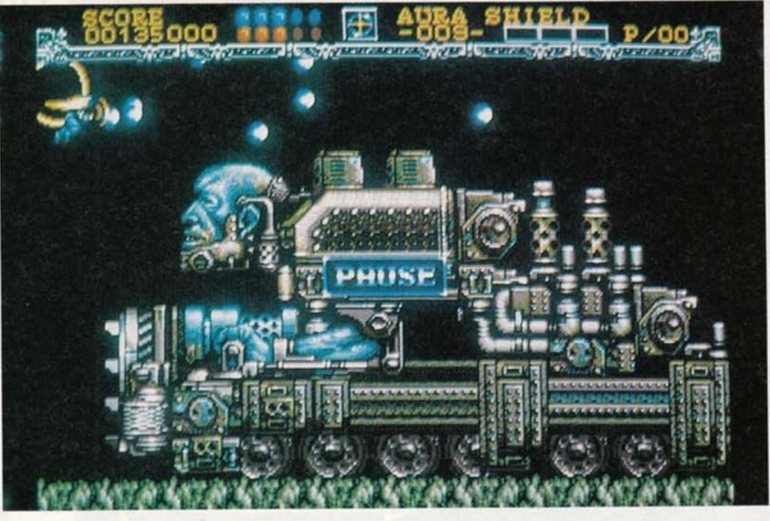
Das ist das Ballerspiel, auf das ich immer gewartet habe, nach dem ich jedoch nie zu fragen wagte. Durch ein Szenariogemisch aus Clive Barker's "Hellraiser" und NCS' "Hellfire" steuert man einen geflügelten Heroen, teils von blitzeschleudernden Schutzengeln eskortiert. Gynoug ist angefüllt mit genialen Effekten und schockierenden Gags. Der Schwierigkeitsgrad ändert sich abrupt, genauso wie das Scrolling, die Hintergrundmusik (stellenweise sehr gut gelungen) und die Taktiken der Feinde. Nach dem geradlinigen Hellfire gelang NCS eine fantastische 180°-Kehrtwendung; die Spielbarkeit wurde dabei zum Glück nicht vergessen. Wer schon bei den dämonischen Endgegnern von "Ghouls' n'Ghosts" weiche Knie bekommt, sollte das Modul jedoch besser im Regal stehenlassen.

STECKBRIEF

Genre: Action		
Hersteller: NCS, Zirka-Preis: 100 Mark		
MEGA DRIVE		**84%**
Grafik: 85%	Sound: 69%	Schwierigkeit: mittel



Dieser Obermotz ist besonders am Hals verwundbar (Mega Drive)



Die Deutsche Bundesbahn arbeitet daran: Personenwagen im nächsten Jahrtausend. (Mega Drive) ▶

WAS SONST...

...um alles aus dem AMIGA herauszuholen!



Bitte senden Sie mir den Testgutschein an: Markt&Technik Verlag AG, Amiga Leserservice, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar

AMIGA TESTGUTSCHEIN

☒ **JA,** *senden Sie mir Amiga Magazin mit einer kostenlosen Ausgabe zum Kennenlernen. Erhalten Sie 10 Tage nach Erhalt der Testausgabe von mir keine Absage, möchte ich Amiga Magazin weiterhin beziehen. Ich erhalte Amiga Magazin dann regelmäßig frei Haus zum günstigen Jahresabo-Preis für 79,-DM (Auslandspreis 97,-DM). Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit ohne Frist kündigen. Den Betrag für noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.*

Widerrufsgarantie: *Sie können Ihre Bestellung durch kurze Mitteilung an die Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar innerhalb von 8 Tagen widerrufen. Rechtzeitige Absendung genügt.*

Name, Vorname ______________ Straße, Hausnummer ______________

PLZ, Ort ______________

Ich bezahle das Abonnement: ☐ vierteljährlich (19,75DM) ☐ halbjährlich (39,50DM) ☐ jährlich (79,-DM)

Datum, 1. Unterschrift ______________ 2. Unterschrift ______________

04/AC 10 14

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

WAFFENKLAU

Gaiares

Anfang des 30. Jahrhunderts ist Mutter Erde nur noch ein radioaktiv verseuchter Brocken Gesteins — die Reste der menschlichen Zivilisation kreisen in einer Raumstation um den toten Planeten. Die einzige Hoffnung, die noch besteht, um die Erde wieder zum Leben zu erwecken, ist ein geheimnisvolles technisches Gerät, TOZ genannt. Leider hat die intergalaktischen Rasse der Gulfer etwas dagegen einzuwenden. Denn am liebsten möchten sie sich selbst das TOZ unter den Nagel reißen. Also macht Ihr Euch in dem Mega Drive Actionspiel "Gaiares" auf, um das TOZ zu schützen und die Erde zu retten.

Durch mindestens vier horizontal scrollende Spielstufen, die jeweils in kleinere Abschnitte plus einem kräftigen Mittelgegner und einem noch kräftigeren Obermotz unterteilt sind, müßt Ihr Euch mit Eurem Raumschiff gegen die zahlreichen Angreifer zur Wehr setzen. Wie es sich für ein zünftiges Actionspiel gehört, ist Euer Schiff beim Start nur mit einer Minimal-Bewaffnung ausgerüstet. Um zu einer stärkeren Waffe zu kommen, habt Ihr das TOZ, das permanent als kleiner Satellit um den Raumer schwebt. Per Knopfdruck schießt das TOZ los, klemmt sich an ein Feindsprite und klaut die Waffe des Gegners, mit der Ihr (und das TOZ) jetzt drauflosballern könnt. Schnappt Ihr Euch mehrmals hintereinander (bis zu viermal) den gleichen Waffentyp, steigert sich Eure Feuerkraft. Der Clou: Verschiedene Gegnertypen haben andere Waffen. So könnt Ihr den Feinden vom normalen Laser, über Lenkraketen bis zum dicken Breitstrahl alles abknöpfen was das Actionleben leichter macht. Zusätzlich gibt es noch einen Schutzschild der unterwegs eingesammelt werden kann, und Smartbombs, die bei der Berührung durch das TOZ oder das Raumschiff alle Feinde vom Bildschirm fegen. *mh*

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Reno, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE		78%
Grafik: 86%	Sound: 67%	Schwierigkeit: schwer

Tunnelflug durch Eisberge und kräftiger Maxilaser: im Actionrausch mit Gaiares (Mega Drive)

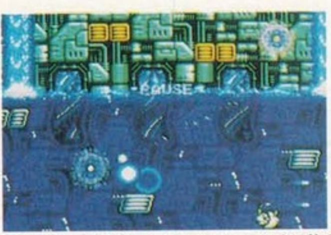
Gut!



Mit Gaiares zündet ein weiteres superschwieriges Ballerfeuerwerk, das sich zu allem Überfluß auf dem Mega Drive zu gut präsentiert, um nicht zum vollständigen Durchspielen einzuladen. Die Hintergründe und Endgegner sind brillant dargestellt und rütteln kräftig am Grafikthron von "Thunderforce III". Schon in den ersten (und damit auch für Normalsterbliche einsehbaren) Levels gibt's Abwechslung und Überraschungen zu Hauf. Das "Anzapfen" von Gegnern ist klar eine der wenigen neuen Ideen im Genre der Horizontalballereien, die Möglichkeit, die eigene Geschwindigkeit fernab von Speed-Ups zu regulieren, ist ebenfalls noch taufrisch. Trotzdem: Reißt selbst ein solch ausgereiftes und spielbares Produkt die Actionfreunde nicht mehr vom Hocker, sollte in Japan langsam umgedacht werden. Vielleicht ist das Mega Drive ja mehr, als bloses Testgelände für neuartige Extrawaffen.

Gut!

"Viel zu schwer", das erste Urteil. Aber hatte man sich erst einmal an das ungewohnte "Extrawaffenklauen" gewöhnt und studierte die Angriffswellen der Feinde etwas näher, überlebte das eigene Schiff immer länger und die Aliens immer kürzer. Besonders durch das Entwickeln regelrechter Taktiken (welche Waffe ist am besten für welchen Level und welchen Gegner) schraubt sich die Spieldauer in die Höhe. Zudem sorgen die furiosen Grafiken, besonders die der Obergegner für grafische Überraschungen. Alles in allem präsentiert sich Gaiares als wohldurchdachte Ballerei, die aber nicht ganz die Güteklasse eines "Thunderforce III" erreicht.





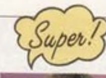


Grafischer Auftakt zum Obermotz: erst eine Unterwasserschleuse, dann die Riesenmuschel, zuletzt der Obergegner (Mega Drive)

GENIAL VERTIKAL

Musha Aleste

Mit "Musha Aleste" schickt Toaplan einen weiteren Vertikal-Scroller an die heiß umkämpfte Ballerspielfront. Die sieben Levels, die man mit einem fliegenden Kampfroboter zu erforschen hat, sind grafisch vollkommen unterschiedlich gestaltet. Neben dem durchgehend parallax-scrollenden Hintergrund (aus dem Gegner teilweise auftauchen und abgeschossen wieder zurücktrudeln) hat der Spieler auch auf Details zu achten, die in den Vordergrund hereinragen: Hochgeschwindigkeits-Slalomflüge bietet Aleste ebenso, wie heiße Gefechte gegen die obligatorischen Gegnermassen. Mit letzteren gaben sich die Entwickler besondere Mühe: Einige der größeren Feinde und der Zwischengegner müssen Stufe um Stufe zerstört werden oder verwandeln sich unter Beschuß in ein handlicheres (und gefährlicheres) Monster. Die Endgegner dürften auch den abgebrühtesten Obermotz-Jäger den Schweiß auf der Stirn zusammenlaufen lassen: Biomechanische Foltermaschinen, gigantische Panzerfestungen und fliegende Robotdämonen bewachen die Levelausgänge. Dagegen hilft natürlich nur ein ausgefeiltes Extrawaffensystem. Drei verschiedene Waffen können je viermal aufgerüstet werden. Sammelt man kleine Extrakapseln, wird der eigene Flugroboter mit Minijets ausgestattet. Bis zu zwei umschwirren den Spieler gleichzeitig, der Rest wandert in die Vorratskammer. Die Waffen verschwinden unter Beschuß als erstes, danach kostet jeder Treffer ein Spielerleben. *wi*





Musha Aleste sprengt die Grenzen herkömmlicher Ballerspiele. Es ist die grafisch und akustisch spektakulärste Actionorgie, die ich je gespielt habe. Dank den unerreicht fetzigen Musikstücken und den voluminösen Soundeffekten entsteht eine Atmosphäre, die einen die Umgebung total vergessen läßt. Man versinkt förmlich in den Explosionsorkanen der zerberstenden Aliens (die Musik unbedingt über Stereoanlage anhören!). Zugegeben, Musha Aleste tendiert etwas zur Hektik und manchmal tut man sich bei dem Sprite-Chaos auf dem Bildschirm mit der Orientierung etwas schwer. Dies alles beeinträchtigt aber nicht das unbeschreibliche Gefühl, wenn man sich durch grafisch und technisch brillant in Szene gesetzte Alien-Horden ballert. Noch nie gelang eine so perfekte Symbiose aus Optik und Akustik einerseits und Spielspaß auf der anderen Seite.



Aus eins mach zwei: Ein Mittelgegner verwandelt sich (Mega Drive).

Gut!

Ein Jammer, daß "Musha Aleste" so schnell durchflogen ist; auf "Easy" braucht man maximal zwei Stunden. Ansonsten verhält sich die Ballerei mit grandiosen Soundeffekten, originellen Hintergründen und Monstersprites zu Konkurrenzmodulen wie "Galaga '88" zu "Space Invaders". Starke Nerven braucht man schon, sonst geht im Sprite-Getümmel die Motivation schnell flöten. Bleibt man ruhig und freundet man sich mit dem schön komplexen Extrawaffensystem an, bekommt man hingegen eine faire Chance: Die Feindformationen und die Extrawaffenverteilung ist ausgeklügelt, mit jedem Versuch rückt der finale Endgegner ein befriedigendes Stückchen näher. Gefallen hat mir auch, daß einige Stereoeffekte den Blick auf die Statuszeile überflüssig machen: Ein dumpfes "Plink" bedeutet "Weitersammeln!", ein helles "Okay, Du hast den Mini-Jet!".

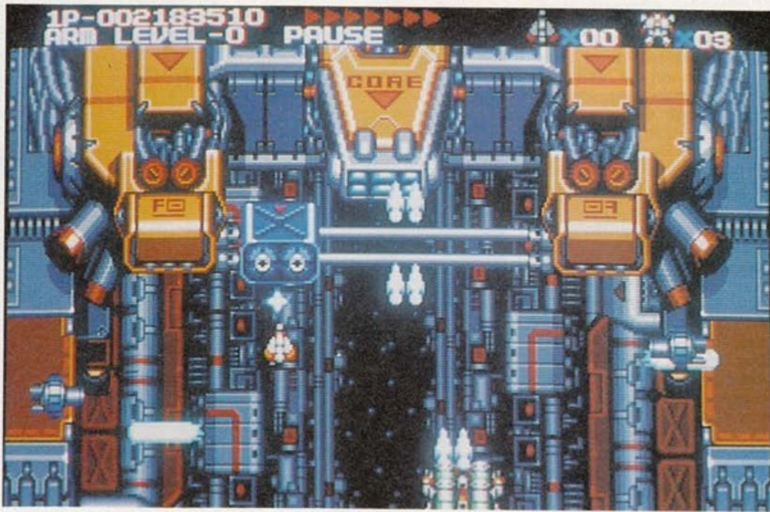
STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Toaplan/Compile, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE		84%
Grafik: 86%	Sound: 89%	Schwierigkeit: einstellbar



Aleste ist gleich durchgespielt



"Mein Name ist Core, Hard Core!": Dieser Koloß ist einer der vielen "Endgegner" des letzten Levels (Mega Drive).

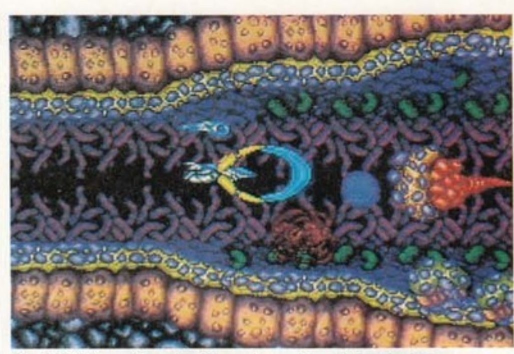
TAKTISCHER MAULKORB

Violent Soldier

Die klassischen horizontal scrollenden Ballerspiele erleben auf der PC-Engine zur Zeit eine Renaissance. Nach Hudson Soft's fabelhaftem "Aero Blasters" (siehe Test in *POWER PLAY* 2/91) schickt sich nun "Violent Soldier" von IGS an, in die Fußstapfen des Klassikers "R-Type" zu treten. Respektable sechs Levels mit Anfangs-, Mittel- und Endgegnern stehen auf dem Programm. Wie es sich gehört, werden in jeder Spielstufe sowohl neue Hintergrundgrafiken als auch unterschiedliche Angreifer mit jeweils anderen Taktiken präsentiert.

Um sich von der breit gefächerten Konkurrenz abzuheben, wartet Violent Soldier schon zu Beginn mit einer interessanten Besonderheit auf. Über den Kopf Eures Raumschiffs wurde eine Art Maulkorb gestülpt, der den Vorderteil vor Treffern schützt. Abhängig von der aktuellen Waffenausbaustufe kann man die Form des Maulkorbs verändern. Auf Knopfdruck öffnet er sich zunächst etwas, später ziemlich weit. Dieses taktische Manöver hat ganz bestimmte Auswirkungen: Je nach Öffnungsgrad verlassen immer mehr Schüsse Euer Raumschiff. Dafür ist es weniger gut geschützt wie mit geschlossenem Maulkorb. Je nach Spielsituation müßt Ihr eine der drei Stufen (geschlossen, etwas offen, weit offen) einstellen.

An Extras schwirren neben dem Standardschuß Lenkraketen und Laser herum (jeweils in zwei Ausbaustufen). Außerdem kann man die obligatorischen Beiboote (dienen hier nur der Feindabwehr und feuern nicht mit) sowie Speed-Ups ergattern. Als Ersatz für den nicht vorhandenen Beam-Schuß baut man durch längeres Feuerknopfdrücken für kurze Zeit eine Art Schutzschirm um das eigene Raumschiff auf, der heranstürzende Aliens meist vernichtet. *mg*



Die Pilzköpfe rechts unten fliegen in wenigen Sekunden los

Gut!

Violent Soldier kommt gerade recht, um der Ballerspielflut auf dem Mega Drive energisch entgegen zu treten. Die herrlichen Grafiken brauchen sich auch im Vergleich mit systemfremden Highlights nicht zu verstecken. Violent Soldier gehört nicht zu den Ballerspielen, die man ausschließlich mit Intuition und Fingerfertigkeit meistert. Ähnlich wie bei "Hellfire" muß man den Aufbau der einzelnen Levels im Kopf haben, und taktisch auf die verschiedenen Situationen reagieren. Dabei spielt der strategische Einsatz des Maulkorbs und die Waffenauswahl eine wichtige Rolle. Wer konsequent durchdachte Ballerspiele mag, der kommt an Violent Soldier nicht vorbei.

Gut!

Violent Soldier ist geradlinige Ballerkost, durch ein paar wenige (durchaus interessante) Neuerungen dezent gewürzt: IGS konzentrierte ihre Talente mehr auf Spielbarkeit und Präzision, denn auf grafische Effekthascherei: Die Gegner und der recht konventionelle Aufbau der einzelnen Levels bieten kaum Grund zu ungläubigem Staunen, einzig das eigene Raumschiff mit Schnabelrumpf und Offensivschutzschirm dürfte selbst Profipiloten unbekannt sein. Violent Soldier macht augenblicklich Spaß und entwickelte sich (hat man den Umgang mit Schild und Schnabel erlernt) zum extrem kniffligen Taktik- und Reaktionstest. Die ersten Level sind fairerweise leicht zu knacken, ab dem dritten geht's jedoch hart zur Sache.



Genre: Action
Hersteller: IGS, Zirka-Preis: 100 Mark

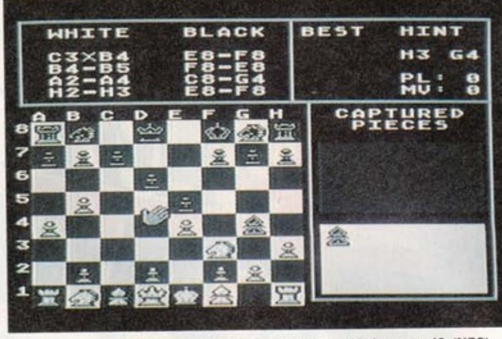
PC-ENGINE		80%
Grafik: 76%	Sound: 63%	Schwierigkeit: schwer



In dieser Situation ist es ratsam, den "Maulkorb" des Raumschiffes zu schließen (PC-Engine)



Keiner schlägt schneller: Cody in Action (Famicom)



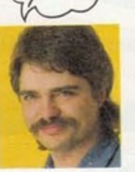
Durch einen Bildschirmschaden gibt's leider nur Schwarzweiß (NES)

ERST HAUEN, DANN FRAGEN

Final Fight

Papa Haggar hat Ärger. Mitten im Großstadtdschungel von New York wurde Haggars Töchterlein von finsteren Gangstern entführt. Im Prügelspekakel Final Fight, das frisch vom Capcom-Automaten auf Nintendos Super Famicom umgesetzt worden ist, steuert Ihr wahlweise Väterchen Haggar oder Cody, den Freund der Tochter, auf ihrer Rettungsaktion. Haggar und Cody sind beide kampfgestählte Burschen, wobei sich Cody eher flink und behende durch die mindestens sechs horizontal scrollenden Levels prügelt, während Haggar fehlende Geschwindigkeit durch Kraft wieder wettmacht. In den einzelnen Stufen werden unsere beiden edlen Retter von allerlei zwielichtigen Figuren attackiert, die allesamt der Fantasie eines New Yorker U-Bahnfahrers entsprungen zu sein scheinen. Vom lederjackentragenden Rokker, über Karatechamps bis zur Punk-Braut mit rosa Haaren wollen alle nur das eine: Haggar oder Cody verprügeln. Glücklicherweise können sich die beiden mit sieben verschiedenen Schlagarten sowie unterwegs aufgelesenen Waffen zur Wehr setzen. Zusätzlich sorgen etliche Spezialgegenstände für ein dickeres Punktekonto oder frischen verlorene Lebensenergie wieder auf. Sind alle Bildschirmleben dahin, brauchen Haggar oder Cody nicht zu verzweifeln, dank dreier "Continues" dürfen sie im alten Level weiterprügeln. *mh*

Gut!



Besonders sanft geht's bei "Final Fight" ja nicht gerade zu. — Spätestens wenn Cody oder Haggar auf die "bösen" Punk-Mädels eindreschen, wird's geschmacklos. Aber trotz der fragwürdigen Brutalomasche — Final Fight spielt sich einfach fantastisch. Von den ausgefeilten Schlagtechniken bis zur Verteilung der Extras, hier stimmt fast alles. Die Gegner sind ausgeschlafen (gerade in höheren Spielstufen), und die Obergegner der einzelnen Spielstufen trotz einstellbaren Schwierigkeitsgrade eine echte Herausforderung. Zwar ist die Grafik nicht übermässig originell, dafür sind die Sprites hübsch groß.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Capcom, Zirka-Preis: 150 Mark

FAMICOM		70%
Grafik: 71%	Sound: 60%	Schwierigkeit: mittel

BAUERNSTERBEN

Chessmaster

Wer Schach erfunden hat, weiß keiner genau. Wer Chessmaster programmiert hat, wissen wir dafür ganz genau: Das erste Schachprogramm für NES und Game Boy wurde von Experten bei Software Toolworks auf Modul gebannt. Und wer die Computerversion "Chessmaster 2100" kennt, weiß ungefähr, was ihn erwartet.

Das Programm wartet mit Feinheiten auf, die man auf den ersten Blick nicht erwartet. Geboten wird: Seitenwechsel, Zugvorschläge für den Spieler, Schachuhr, Lösungshilfen für Schachprobleme, "Matt in X Zügen", Schwarz oder Weiß ausblenden, Sprachausgabe und vieles, vieles mehr. Eine Partie wird per 32stelligem Paßwort geladen oder gespeichert. Man darf alle Optionen mitten während einer Partie ändern. Die Figuren werden mit dem Joypad angeklickt und auf das entsprechende Feld gesetzt. Natürlich beherrscht der Chessmaster die internationalen Schachregeln. En-passant-Züge und Rochaden sind ebenfalls möglich. Wer nicht ganz firm mit den Regeln ist, holt sich das "Tutorial" auf den Schirm: Dann erscheinen zu jeder angeklickten Figur die Felder, auf die man sie setzen darf. 16 Schwierigkeitsstufen warten auf den Schachwütigen. Je smarter man den Computergegner einstellt, desto mehr Zeit nimmt er sich für einen Zug. Wer nicht warten will, kann den Computer zum Zug zwingen. *al*

Gut!

Ich spiele gerne eine Partie Schach — allerdings lieber gegen einen menschlichen Gegenspieler. Doch wenn man dieses Modul sieht, bekommt man Lust auf eine Partie: Hier wurde an alle Eventualitäten gedacht. Es findet sich alles, was des Schachspielers Herz begehrt. Die 16 Spielstärken sind fein dosiert und bieten für alle eine Herausforderung, die nicht gerade nach dem Meistertitel schielen — für mich reicht's dicke. Zwei Kritikpunkte: Chessmaster ist nicht gerade schnell, außerdem wäre eine Batterie zum Speichern nötig gewesen. Wer sich damit abfinden kann, sollte sich Chessmaster zulegen.

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Hi Tech Expressions, Zirka-Preis: 100 Mark

NES		78%
Grafik: 51%	Sound: 20%	Schwierigkeit: einstellbar

RACHE FÜR ULTIMA

Ultima



Ich konnte es kaum glauben, "Ultima" für den Game Boy! Und tatsächlich: Extra für Nintendos Taschenkonsole hat Ultima-Schöpfer Richard Garriot sein "O.K." für ein spezielles Szenario der berühmten Rollenspielreihe gegeben. Leider hat die Minifassung nur noch wenig mit den Originalspielen zu tun. Eine abgespeckte Version hätte man gerne akzeptiert, aber das Game-Boy-Ultima ist leider kein "echtes" Rollenspiel mehr, sondern entpuppt sich als ein eher mittelmäßiges Action-Adventure. Statt einer richtigen Party à la "Final Fantasy" gibt's nur eine einsame Solofigur, die aus vier verschiedenen Charakteren ausgesucht werden kann. Kämpfe werden nicht rundenweise ausgefochten, sondern sind Actionprügeleien gewichen. Auch die Puzzles sind zu reinen Geschicklichkeitsspielchen degradiert worden — schade. Grafik und der Sound sind zwar nicht schlecht, aber besondere Finessen sucht man vergebens. Das Game-Boy-Ultima ist zwar ein nettes Spielchen, aber im Vergleich zu "Final Fantasy Legend" bleibt's beim Mittelmaß. *mh*



Geschicklichkeitspuzzles im Sokoban-Stil warten bei Ultima (Game Boy)



Genre: Action-Adventure
Hersteller: FCI, Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY **54%**

Grafik: 53% **Sound: 51%** **Schwierigkeit: mittel**

KÖNIGLICH

Chessmaster

Super!

Kaum hat man den Strom angeschaltet, ertönt "Welcome to Chessmaster" — Sprachausgabe für den Game Boy, das war mir neu. Es ist erstaunlich, was man mit dem kleinen Modul machen kann: 16 Schwierigkeitsgrade wählen, ein Replay ansehen, Züge zurücknehmen, das Brett nach eigenem Gutdünken bestücken, ein oder zwei Spieler auswählen, Züge anbieten, das Eröffnungsbuch an- oder ausschalten, die Schachuhr einstellen. Man kann sogar Partien laden und speichern, was dank eines 32stelligen Paßwortes allerdings eine leichte Qual ist.

Wer die Computerversionen von "Chessmaster 2100" kennt, weiß, was ihn erwartet: Ein sauberes, starkes Schachprogramm, das nicht gleich beim ersten ungewöhnlichen Zug verwirrt den König ins Matt setzt. Ein Problem gibt es allerdings. Auf höheren Schwierigkeitsgraden kommt der Game Boy schwer ins Grübeln. Das kann bis zu fünf Minuten dauern. Trotzdem: Wer auf "Schach tragbar" steht, muß das Modul haben. Sehr schön! *al*



Die Partie "Locker gegen Game Boy" spitzt sich zu

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Hi Tech Expressions, Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY		78%
Grafik: 51%	Sound: 45%	Schwierigkeit: einstellbar

TRAUMAUTO MIT ROSTFLECKEN

Out Run

Geht so

Vor gut drei Jahren bezauberte ein technisch grandioses Autorennen mit fetziger Musik beinahe alle Arcade-Freaks. Segas "Out Run" wurde zum Superhit in den Spielhallen. Nicht zuletzt die rasante 3-D-Grafik — damals eine kleine Sensation — war für die Ausnahmestellung verantwortlich. Heute mutet das Spiel samt 3-D-Grafik weitaus weniger revolutionär an. Die PC-Engine-Umsetzung ist zwar die bislang technisch beste, doch die fehlende spielerische Tiefe läßt das Cabrio-Feeling schnell auf ein gesundes Mittelmaß schrumpfen. Sicherlich, Spaß macht die flotte Fahrt durch die hübsche 3-D-Landschaft schon, doch die Langzeitmotivation kommt ganz schön unter die Räder. NEC Avenue hat eine brave Umsetzung abgeliefert, die manchmal etwas Detailliebe vermissen läßt. So hätte ich mir die Musik durchaus ein wenig kraft- und schwungvoller gewünscht. Wer nicht gerade zu den absoluten Rennspielfreaks gehört oder ein besonderes Kindheitserlebnis mit dem Automaten verbindet, der sollte vor dem Kauf probefahren, um keinen finanziellen Blechschaden zu erleiden. *mg*



Der Zahn der Zeit nagt auch an schnuckligen roten Cabriolets

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: NEC Avenue, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE		63%
Grafik: 60%	Sound: 60%	Schwierigkeit: mittel

GÖTTER UND KATASTROPHEN

Populous

Super!



Was soll man noch sagen? "Populous" ist und bleibt genial: Die Spielidee ist noch heute erfrischend anders, die Benutzerführung kinderleicht. Kein Wunder, daß dieses Spiel für das Super Famicon umgesetzt wurde. Auch hier müßt Ihr als Gott die Geschicke Eures Volkes lenken und Eure Schutzbefohlenen gegen die Angriffe des Nachbarvolkes verteidigen. Insgesamt gilt es 500 verschiedene Welten (samt Paßwort) zu erobern. Dafür steht Euch ein reichhaltiges Repertoire an Naturkatastrophen zur Verfügung.

An Spiel und Grafik hat sich nichts geändert, leider fehlt die elegante Mausbedienung. Mit dem Joypad wird das Iconklicken etwas umständlicher. Von dieser gewöhnungsbedürftigen Einschränkung abgesehen, ist und bleibt Populous eine Perle unter den Strategiespielen. *vw*



Seid auf der Hut, das nächste Erdbeben kommt bestimmt (Super Famicon)

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Imagineer, Zirka-Preis: 150 Mark

FAMICOM		87%
Grafik: 78%	Sound: 36%	Schwierigkeit: einstellbar

SCHWERER JUNGE

Heavy Unit

Geht so

Wieder einmal gibt's Zoff auf horizontalscrollendem Fünf-Level-Spielfeld: Den dicken "Heavy Unit"-Roboter kennt man bereits von der PC-Engine, auf dem Mega Drive ballert sich dieser jedoch durch ein gänzlich neues Szenario. Greuliche Sprite-Monstrositäten haben sich zusammengerottet, um den Spieler durch Unterwasserwelten und über Berggipfel durch Höhlensysteme und Technolandschaften zu jagen. Man sammelt Extrawaffen, verwandelt sich in ein Jagdflugzeug und wieder zurück, bombt, ballert und darf (tendenziell am Ende eines Levels) einen besonders üblen Bösewicht in die Luft jagen. Obwohl die Entwickler mit einigen grafischen Gags aufwarten und den Bildschirm tapfer auch in andere Richtungen scrollen lassen, bleibt Heavy Unit düsteres Mittelmaß. Weder kann das Spiel Konkurrenzprogrammen wie "Thunderforce III" und "Gaiares" technisch das Wasser reichen noch trumpft es mit ausgeklügelten und gut durchdachten Feindformationen à la "Hellfire" auf. Trotz spielerischer Recycling-Kur gehört Heavy Unit klar zum älteren Eisen. *wi*



Der dicke Mittelgegner bewacht das Hochplateau (Mega Drive)

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Toho, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE		46%
Grafik: 51%	Sound: 54%	Schwierigkeit: einstellbar

AMÜSANTE ABLAGE

Ishido



Momentan sorgt Accolades geistreiches Denkspiel "Ishido" noch auf PC, Amiga und Game Boy für qualmende Köpfe, da erscheint auch schon eine Mega-Drive-Umsetzung. Die mit Denkspielen bislang nicht gerade verwöhnte Sega-Gemeinde darf sich über dieses Modul freuen. Ishido ist ein anspruchsvoller Strategie- und Gedächtnismarterbrocken; kein Spiel verläuft wie das vorherige. Beim Ablegen einer Horde Steine auf einem Brett ist eine wichtige Regel zu beachten: Ein Stein muß immer neben einem Nachbarn abgelegt werden, der entweder die gleiche Form oder dieselbe Farbe hat — hört sich einfacher an als es ist.

Verschiedene Stein- und Brettmuster kann man durch Druck auf Feuerknopf B wählen; außerdem bekommt Ihr auf Wunsch einen Zugvorschlag präsentiert. Lediglich die speicherbare High-score-Liste und das Lebensrat spendende Orakel vermißt man im Vergleich zur Computerversion. Alles in allem eine schöne Umsetzung: Auch auf dem Mega Drive ist Ishido die Zierde jeder Sammlung anspruchsvoller Spiele. *hl*



Rein mit dem Stein (Mega Drive)



Genre: Denkspiel
Hersteller: Accolade, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 82%

Grafik: 60% | Sound: 8% | Schwierigkeit: mittel

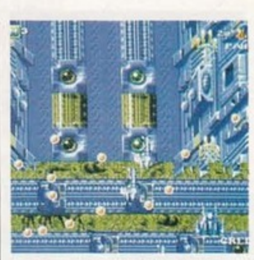
Sword of Sodan

Electronic Arts sollte Besseres im Sinn haben, als ein Schwertgeplänkel für das Mega Drive umzusetzen. Das Amiga-Vorbild war zwar technisch für damalige Verhältnisse sehr eindrucksvoll. Auf dem Mega Drive wirkt die beinahe pixelgenaue Adaption mit erschreckend ruckhaften Animationen weit weniger spektakulär. Im Vergleich zur Klasseprügelei "Golden Axe" ist "Sword of Sodan" so anziehend wie Professor Brinkmann gegenüber Arnold Schwarzenegger. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE 25%

Grafik: 61% | Sound: 58%
Schwierigkeit: mittel



Battle Squadron

Im Vergleich zum Amiga-Vorbild wirkt die Mega-Drive-Version insgesamt etwas flüssiger und farbiger. Spielerisch hat sich bis auf Kleinigkeiten nichts getan. "Battle Squadron" ist nach wie vor ein gutes, vertikal scrollendes Ballerspiel, das vor allem zu zweit an Reiz gewinnt. Gegenüber den aktuellen Actionhits auf dem Mega Drive wie z.B. "Musha Aleste", "Gynoug" oder "Elemetal Master" mutet es allerdings etwas altbacken an. Für Duett-Fans durchaus empfehlenswert. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE 74%

Grafik: 70% | Sound: 60%
Schwierigkeit: mittel

UM DIE ECKE GEBRACHT

Crackdown

Gut!

Ein verrückter Wissenschaftler macht sich immer gut als Oberschurke in einem Videospiel. Wenn besagter Akademiker gar in einem selbstgeschnitzten Genlabor an gefährlichen Klonen herumbastelt, ist es an der Zeit, dem irren Treiben ein Ende zu bereiten. Zwei schwerbewaffnete Helden müssen Zeitbomben in den einzelnen Abschnitten seines Refugiums plazieren und sich nebenbei der Angriffe tödlicher Wächter erwehren.

"Crackdown" ist ein Ballerspiel mit einer Prise Strategie. Es ist wichtig, sich vor manchen Gegnern erst zu verstecken oder die Deckung von Wänden zu suchen. Die Grafik ist schlicht, aber übersichtlich und die Spielbarkeit dadurch gut. Schön, daß man auch zu zweit antreten kann, aber dann wird die Grafik manchmal langsamer. Im nachhinein verdient U.S. Gold einen dicken Rüffel, denn deren Heimcomputerversionen von Crackdown waren wesentlich schlechter: Die anscheinend sehschwachen Programmierer hatten hier alle Grafikelemente zu groß dargestellt und damit die Übersichtlichkeit empfindlich beschnitten — selten dämlich. Wohl dem, der ein Mega Drive hat... *hl*



Erst schauen, dann zuhauen (Mega Drive)



STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 65%

Grafik: 57% | Sound: 43% | Schwierigkeit: mittel



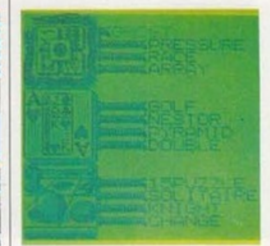
Saint Dragon

Geglückt ist die Umsetzung des gleichnamigen Arcade-Vorbildes auf der PC-Engine. Spielerisch sind keine nachhaltigen Unterschiede festzustellen. Leider zählte das horizontal scrollende Ballerspektakel schon in der Spielhalle nicht gerade zur Elite-Action. Die fünf Levels sind recht bieder gestaltet und lassen spielerisch sowie taktisch viele Wünsche offen. "Saint Dragon" ist nicht schlecht, sieht gegenüber "Aero Blasters" und "Violent Soldier" allerdings recht alt aus. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Aicom
Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 59%

Grafik: 62% | Sound: 49%
Schwierigkeit: mittel



Ginga

Gleich zwölf verschiedene Minispiele aus dem Karten- und Tüftelbereich bietet "Ginga". Die meisten Spielchen sind zwar hierzulande unbekannt, mit etwas Hingabe kommt man aber meist hinter das Spielprinzip. Netterweise kann man die Bildschirmtexte auch auf Englisch abrufen. Als Sammlung von netten, kleinen Unterwegsaufgaben kann Ginga gefallen. Wer auf diese Art von "Simpel-Unterhaltung" steht (u.a. dabei: Solitaire und Zahlenverschieben), der sollte dem Modul eine Chance geben. *mg*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Hot-B
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 60%

Grafik: 51% | Sound: 43%
Schwierigkeit: einstellbar



Dragontail

Im Geschicklichkeitsspiel "Dragontail" steuert Ihr ein kleines, mit Stahlnägeln bewaffnetes Männchen. Die einzelnen Spielstufen sind labyrinthartig aus verschiedenen Steinen zusammengesetzt. Eure Aufgabe ist es, in dem Steingewühl den Ausgang zu erreichen. Per Knopfdruck kann das Heldensprite springen und Nägel in die Steine schlagen. Einige Steinarten lassen sich per Nagel zerbröseln und legen einen neuen Weg frei. Zusätzlich sorgen ein paar Feinde für Abwechslung. *mh*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: I'Max
Zirka-Preis: 60 Mark
GAME BOY 61%
Grafik: 43% **Sound: 40%**
Schwierigkeit: mittel



Märchen Maze

Ein kleines Mädchen hat Alpträume: Es phantasiert von Labyrinthen, die voller böser Viecher sind. Ihr steuert das Mädchen durch die Traumlabyrinthe, die aus der Vogelperspektive gezeigt werden. Ihr werdet von allerlei Sprites attackiert, die das Mädel im Traum festhalten wollen. Glücklicherweise könnt Ihr Euch mit kleinen Bällen zur Wehr setzen. Zusätzlich warten im Traumland noch einige Extras auf Euch. Die Grafik ist bunt, die Musik nett, aber der Spielspaß hält sich in Grenzen. *mh*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Namcot
Zirka-Preis: 100 Mark
PC-ENGINE 47%
Grafik: 61% **Sound: 57%**
Schwierigkeit: mittel



Volfied

"Qix" lebt: Im aufgepeppten Linienziehspiel "Volfied" müßt Ihr mit einem kleinen Raumschiff Teile des Spielfelds einkasteln, ohne Euch dabei von einem der zahlreichen Gegner erwischen zu lassen. Hilfestellung lassen Extrakapseln, die bei gelungener Umzingelung schöne Dinge wie mehr Tempo, ein paar Schüsse oder Bonuspunkte spendieren. Die Umsetzung der PC-Engine-Version wurde mit ein paar zusätzlichen Spielmodi sowie besserem Sound versehen. *hl*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Taito
Zirka-Preis: 100 Mark
MEGA DRIVE 72%
Grafik: 62% **Sound: 68%**
Schwierigkeit: schwer



Pri Pri

Die Spielenamen werden auch immer alberner: "Pri Pri" steht für "Primitive Princess". Um die Steinzeitprinzessin zu retten, müßt Ihr 50 Levels voller Leitern, Plattformen und Monster durchqueren. Man klopft mit einem Hämmerchen Steinplatten locker und sollte dabei aufpassen, daß der Fluchtweg nicht verbaut wird. Grafik und Spielablauf sind mit einem gewissen Charme gesegnet. Das Importmodul leidet allerdings unter der unverständlichen, weil japanischen Anleitung. *hl*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sun Soft
Zirka-Preis: 60 Mark
GAME BOY 63%
Grafik: 42% **Sound: 60%**
Schwierigkeit: mittel



Hurrican

Die Fliegertrantüte "Hurrican" hätte man sich wirklich sparen sollen. Auf Umsetzungen von solch schlappen Spielautomaten kann jede ehrbare PC-Engine verzichten. Ihr braust mit einer Staffel Flugzeuge über Feindesland, setzt einige Panzer in Brand und so manchen Flieger in den Sand. An Extras werden Smart Bombs und ein breiterer Schuß geboten. Hurrican ist durchaus spielbar, macht im direkten Vergleich zu Actionklassikern wie "Tiger Heli" aber keine sonderlich glückliche Figur. *hl*

Genre: Action
Hersteller: NEC Avenue
Zirka-Preis: 100 Mark
PC-ENGINE 45%
Grafik: 43% **Sound: 36%**
Schwierigkeit: einstellbar



Wonderboy in Monsterlair

Recht actionlastig gibt sich Wonderboy bei seinen neuen Abenteuern im "Monsterlair". Der blonde Dreikäsehoch kämpft sich durch horizontal scrollende Levels voller Monster, die ihrer Niedlichkeit zum Trotz feste verhauen werden sollten. Es gibt ständig Extrawaffen zu ergattern, die aber etwas einfallslos geraten sind. Das Modul bietet eine unkomplizierte Mischung aus Jump'n'Run und Action, ist gut spielbar und auch für Einsteiger geeignet. *hl*

Genre: Action
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 100 Mark
MEGA DRIVE 69%
Grafik: 67% **Sound: 64%**
Schwierigkeit: leicht

Spartan X

In "Spartan X" muß der Prügelfreund sein Kung-Fu-Sprite sicher durch sechs grafisch einfallslose Levels steuern. Jeweils am Ende eines Abschnitts wartet ein besonders übler Haudrauf. Leider halten sich die Schlagvarianten (hauen und treten) in argen Grenzen, so daß einem das stumpfsinnige Zuschlagen schnell auf den Bizeps geht. Daran ändern auch die zwei Schwierigkeitsgrade nichts. Wenn man alle Energie verbraucht oder das Zeitlimit überschritten hat, ist Schluß mit dem Langweiler. *vw*

Genre: Action
Hersteller: Irem
Zirka-Preis: 60 Mark
GAME BOY 46%
Grafik: 42% **Sound: 33%**
Schwierigkeit: einstellbar



Hard Drivin'

Wer kennt ihn nicht, den "Fahrschul"-Automaten mit Gangschaltung, Lenkrad und allen Pedalen? Die Umsetzung auf das Mega Drive ist halbwegs gelungen. Alle Feinheiten auf der Strecke sind vorhanden und der Computergegner Phamtom Photon fährt immer noch so fies. Die Grafik ist allerdings recht langsam, der Sound kommt dem Automaten nahe. Leider gibt es nur zwei Strecken und die Steuerung reagiert über das Joypad sehr nervös. Ein nettes Rennspiel, technisch bieder ausgeführt. *al*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Tengen
Zirka-Preis: 100 Mark
MEGA DRIVE 61%
Grafik: 62% **Sound: 55%**
Schwierigkeit: mittel



DAS ERSTE REINRASSIGE VIDEO-SPIELE-MAGAZIN!



ab 27. März 1991 im Zeitschriftenhandel!

FRANKFURTER Messe RUNDSCHAU

Alle Jahre wieder: Auf der Spielautomatenmesse in der hessischen Äppelwoi-Metropole Frankfurt wurden die interessantesten Neuheiten der Saison präsentiert.



Einmal im Jahr wird Frankfurt am Main zum internationalen Treffpunkt der Automatenbranche. Auf der Fachmesse IMA werden neben wenig faszinierenden Modellen neuer Zigaretten- und Kondomautomaten auch die neuesten Titel der Spielautomatenhersteller vorgestellt. Wer Computer- und Videospiele schätzt, kann hier schon sehen, was in den nächsten Monaten an neuer Software auf ihn zukommt. In der Regel erwerben die Softwarefirmen früher oder später Lizenzrechte, um von den erfolgreichsten Automaten Umsetzungen für Computer und Konsolen zu programmieren.

Ein ungewöhnliches Spiel steuerten die Techniker von Atari Games bei, die damit wieder ihren Ruf als besonders innovative Automatenentwickler bestätigten. Bei **Rampart** kommt es darauf an, in abwechselnden Action- und Strategiesequenzen Angriffe auf die heimische Burg abzuwehren und mehr Land zu gewinnen. Nachdem Ihr in "Missile-Command"-Manier angreifenden Segelschiffen per Trackballsteuerung den Mast abrasiert habt, müßt Ihr die Schäden an Eurer Burg flicken. Dazu werden "Tetris"-ähnliche Brocken paßgenau in die Mauerreste eingesetzt. Rampart ist grafisch sehr schlicht, bietet aber eine willkommene spielerische Abwechslung. Zwei oder drei Personen können auch gegeneinander antreten. Genauso unkonventionell präsentierte sich Ataris "Hufeisen-Wurf"-Simulation **Shuuz**. Auch wenn das Spiel grafisch sehr schlicht gehalten ist, und eher an ein gut gemachtes C 64-Programm erinnert, greift man doch ganz gerne zum Trackball. Mit einem eleganten Schwung schleudern bis zu vier Personen ihre Hufeisen ins Ziel. Die Steuerung mittels der Rollkugel ist gut umgesetzt und läßt Freiraum für verschieden Wurftechniken. Auf Dauer kann Shuuz zwar nicht an den Bildschirm fesseln, man spielt ihn aber wesentlich lieber als eine ewiggestrige Prügelorgie.

Besonders dicht umlagert war natürlich Ataris Nachfolger zum Fahrsimulator "Hard Drivin'". Er heißt **Race Drivin'** und bietet alle Vorzüge des Vorgängers: realistische Steuerung mit Kupplung und Gangschaltung nebst flüssiger 3-D-Polygongrafik. Von Race Drivin' gibt es auch eine Version mit Deluxe-Gehäuse, bei der gleich drei Bildschirme zur Darstellung der Landschaft benutzt werden. Dank vieler neuer Strecken und gewaltig aufgemotzter Hintergrundgrafik dürfte der Automat ein dicker Erfolg werden. Das realistische Fahrgefühl hebt Race Drivin' deutlich von der Masse der 08/15-Rennspiele ab. Schließlich führte Atari noch einen weiteren ungewöhnlichen Spielautomaten vor, bei dem mit einer Lichtpistole auf Ziele auf dem Bildschirm geschossen wird, die nicht aus Computergrafik bestehen, sondern aus "echten" Spielfilmszenen sind.

Gleich mit zwei neuen Sportspielautomaten war Williams vertreten. Technisch beeindruckend geriet die American-Football-Simulation **High Impact** für bis zu vier Spieler. Bei der hochauflösenden Grafik

wurden viele digitalisierte Bilder verwendet und die Steuerung ist nicht sonderlich kompliziert. Für Football-Kenner eine interessante Neuerscheinung. Um so grausiger fiel die Eishockey-Umsetzung **Shoot the Ice** aus. Die Grafik ist für Automatenverhältnisse greulich-grob und auch spielerisch gibt's nur Grund zum Gruseln. Wie sich dieses eisige Schauerstück bei Williams an der Qualitätskontrolle vorbeischmuggeln konnte, bleibt ein Geheimnis.

Nach dem Motto "Schnelligkeit ist Trumpf" brachte Mitchell den Nachfolger zum putzigen Geschicklichkeitshit "Pang" auf den Markt. Die Eile, in der **Super Pang** entwickelt wurde, merkt man dem Spiel leider an. Außer einem zusätzlichen Modus, in dem in bestimmten Zeitabständen immer neue Bälle herunterprasseln (passender Name: "Panic-Mode"), gibt's wenig Überraschungen. Ein paar neue Ballformationen und wenig innovative Extras stempeln den Automaten zum uninspirierten Nachfolger ab. So vergrault man sich seine Fans.

Wenig Neues bot auch der dritte Teil der Straßenkampf-Serie "Double Dragon". **Double Dragon 3** von Technos Japan sieht auf den ersten Blick ziemlich mittelmäßig aus. Leider festigt sich dieser Eindruck nach längerem Prügeln. Gegenüber dem Vorgänger fallen lediglich zwei Änderungen auf. Zum einen darf man nun zu Dritt gleichzeitig Gegner verdreschen. Außerdem hat man an bestimmten Stellen die freie Wahl aus gut einem halben Dutzend verschiedener Extras, die allerdings für keine große Abwechslung sorgen. Der Unterschied, ob ich mit einer Schaufel oder mit einem Metallstück auf ein Sprite einschlage, hält sich in Grenzen. Die Grafik beschränkt sich auf das Nötigste, elegante Animationen sucht man vergebens.

In die Reihe der laschen Fortsetzungsspiele paßt auch der Aufguß der Oldies "Burgertime". In **Super Burgertime** von Data East ist man dem angegrauten Spielprinzip von damals treu geblieben. Zwei Farben und drei Levels mehr machen kaum neuen Appetit auf die Hamburger-Fabrik. Selbst die Grafik des einfachen Geschicklichkeitsspiels (aus mehreren Zutaten werden Hamburger gefertigt) erinnert an vergangene Zeiten — ohne allerdings auch nur den Hauch von Nostalgie aufkommen zu lassen.



Bells and Whistles: Parodie auf die "Twin-Bee"-Spiele von Konami

Im klassischen Ballerspielgenre gab es auf der IMA kaum interessante Neuheiten zu bewundern. Von Taito wurde **Gun Frontier** vorgestellt, das weitgehend an "Fire Shark" erinnert. Das vertikal scrollende Actionspektakel für bis zu zwei Personen bietet zwar gegenüber dem Vorbild eine bessere Grafik, neue Feindformationen und wuchtigere Extras, doch der erhoffte Superhit ist es leider nicht. Sowohl spielerisch als auch technisch erreicht Gun Frontier bestenfalls oberes Mega-Drive-Niveau. Gegenüber einem "Musha Aleste" sieht es teilweise sogar etwas alt aus. Ähnliches gilt für **Strato Fighter** von Tecmo, das zur Abwechslung von rechts nach links scrollt. Erneut dürfen zwei Raumschiffpiloten gleichzeitig ans Steuer, um es mit vorlauten Aliens aufzunehmen. Das Arsenal an Extras ist ordentlich, auch wenn man meist mit 08/15-Waffen und -Gegnern konfrontiert wird. Tummeln sich viele Sprites auf dem Bildschirm, wird auf Zeitlupentempo geschaltet. Strato Fighter ist spielerisch nicht unattraktiv, kann sich aber nicht besonders von den heimischen Mega-Drive-Ballereien abheben. Für die Qualität der Mega-Drive-Module spricht auch die Tatsache, daß "Thunder Force III" unter dem Namen **Thunder Force AC** als Spielautomat veröffentlicht wurde. Der Unterschied zwischen Heimversion und Arcadeadaption muß man mit der Lupe suchen.

Wer von den actionlastigen Weltraumschlachten die Nase voll hat, und eher eine ruhige Kugel schieben will, der wird von Tecmo mit **Super Action Pinball** bedient. Außer einer netten, manchmal leider unübersichtlichen Grafik hat die Neuheit leider wenig Nennenswertes aufzuweisen. Vor Spielbeginn darf man sich eines von vier netten Mädels aussuchen,

◀ Auf der IMA gab's nicht nur aktuelle Spielautomaten, sondern auch allerhand Zubehör für den ambitionierten Spielethekenbesitzer

FRANKFURTER Messe RUNDSCHAU

die jeweils für einen anderen Flipper stehen. Trotz der gut simulierten Ballbewegung (wie reagiert die Kugel auf Hindernisse etc.?), kommt Super Action Pinball über den Durchschnitt nicht hinaus. Dafür sind den Entwicklern zu wenig Ideen eingefallen.

Der hierzulande noch relativ unbekannte Automatenhersteller Kaneko setzte bei zwei neuen Titeln auf geschichtliche Dimensionen und milde prickelnde Erotik. **Berlin Wall** ist das "Spiel zur Wiedervereinigung". Der Zusammenhang zwischen Spielablauf und Hintergrundgrafiken, die digitalisierte Bilder vom Brandenburger Tor und der Berliner Mauer zeigen, ist allerdings schwer erkennbar. In diesem "Apple Panic"-Verschnitt steuert Ihr ein Männchen über Leitern und Plattformen. Um die anstürmenden Monster zu bändigen, klopft man mit dem Hämmerchen ein Loch in den Boden und wartet, bis sie hineinfallen. Die abgestandene Spielidee wird durch niedliche Sprites, viele Extras und einen Zwei-Spieler-Modus versüßt. Vom Originalitäts-Malus abgesehen ein recht unterhaltsames Spiel. Nicht minder heftig geklaut haben die Kaneko-Programmierer bei **Gals Panic**. Hier handelt es sich um eine neue Variante des steinalten Linienziehspiels "Qix". Um das Abgrenzen von Spielfeldflächen aufzupeppen, wurden neben ein paar Extras verlockende Hintergrundgrafiken mobilisiert. Wer brav seinen Level schafft, bekommt das (ausgesprochen jugendfreie) Konterfei einer jungen Dame zu sehen.

Auch bei Leland, hinlänglich bekannt durch den "Super-Off Road"-Automaten, läßt man sich gerne von anderen Spielen inspirieren. Geistiger Vater für **Ataxx** ist unübersehbar Virgins Computerspiel "Spot". Durch das strategisch geschickte Ablegen von farbigen Steinen auf dem Spielfeld muß man des Gegners Figuren umfärben. Ataxx ist leicht zu lernen, aber auch langfristig unterhaltsam — der Computergegner stöhnt sehr schön, wenn man ihn mit einem besonders listigen Zug in Verlegenheit bringt.



Shuuz: Hufeisen-Zielwerfen mittels Trackball

Bei **Blood Brothers** lebt das "Operation Was-auch-immer"-Spielprinzip wieder auf, bei dem man ein Fadenkreuz über den Bildschirm steuert, um reihenweise Gegner umzupusten. Hier findet das altbackene Geballere im Wilden Westen statt. Zwei Spieler können gleichzeitig antreten: Einer als Bleichgesicht, der andere als Rothaut. Dank der zum Teil recht witzigen Grafik hebt sich der Automat von der Dumpfheit vieler Genre-Genossen etwas ab. Über den Bildschirm hoppelnde Glücksschweine dienen z.B. als Extraspender, ausgewachsene Eisenbahnen und Zeppeline erscheinen als Endgegner. In dieselbe Kerbe stößt Sega mit dem "Line of Fire"-Nachfolger **Laser Chost**. Wie schon beim Vorgänger wird zu dritt gleichzeitig geballert. Diesmal hat man allerdings keine Soldaten-Sprites im Visier, sondern schlägt sich mit tonnenweise "Ghostbusters"-inspirierten Geistern herum. Dank der sehr guten und witzig gezeichneten Grafik macht Laser Chost wesentlich mehr Spaß als das allzu brutale Vorbild. Spielerisch gibt's zwar keine neuen Erkenntnisse, doch für eine schnelle Schleimschlacht zwischendurch reicht die Motivation allemal.

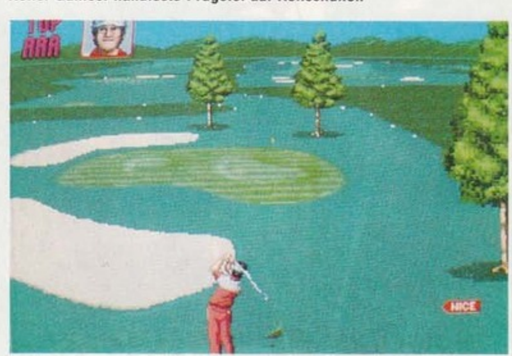
Einen der ganz wenigen halbwegs originellen Spielautomaten verdankte die IMA ebenfalls Sega. Die japanischen Arcade-Giganten schickten mit **Borench** ein Schnelldenker-Geschicklichkeitsspiel nach Frankfurt, das auch auf Heimcomputern eine prächtige Figur machen könnte. Durch das Plazieren von Winkeln müßt Ihr dafür sorgen, daß eine Kugel gemütlich auf dem scrollenden Spielfeld nach unten rollen kann, ohne vorher in den Abgrund zu plumpsen. Die verschieden geformten Winkel

Do the Bart!

Erst im Herbst läuft im ZDF die ausgeflippte Zeichentrickserie **The Simpsons** an. In den USA ist die Anarcho-Sippe bereits der absolute Renner. Im Kielwasser des TV-Erfolgs erreichte sogar die Single "Do the Bart" die Spitze der Hitparaden-Interpreten: The Simpsons. Auf der IMA zeigte Bally Wulff den Flipper zur Simpsons-Serie. Der Spielautomat wird in Kürze von Konami folgen. Auch auf dem Softwaresektor sind hektische Simpson-Aktivitäten ausgebrochen: Acclaim kümmert sich um die Nintendo-Videospielumsetzung, Ocean wird die Simpsons auf Computerbildschirme bringen. *hl*



Roller Games: handfeste Prügelei auf Rollschuhen



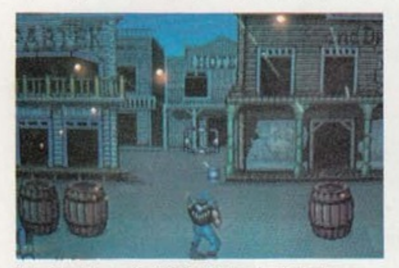
Golfing Greats: Prima Golfspiel mit fantastischer 3-D-Grafik


Ab Herbst im ZDF: die Kult-Zeichentrickserie "The Simpsons"



Strato Fighter: klassisch horizontal mit Extrawaffen


Super Pang: wenig Unterschiede zum Vorgänger


Blood Brothers: der Wilde Westen im Fadenkreuz


Borench: originelles Geschicklichkeitsspiel von Sega

erscheinen per Zufall. Die jeweils drei nächsten Formen werden im voraus angezeigt, damit Ihr die Positionierung gründlich planen könnt. Borench hat nicht ganz die Klassikerqualitäten eines "Tetris" oder "Klax", gehört aber zu den besseren Tüftelspielen mit Hektikeinschlag. Es gibt auch einen Zwei-Spieler-Modus, bei dem man jedoch leicht die Übersicht verlieren kann.

Als Messeattraktion schlechthin entpuppte sich Segas Rundumspektakel **R 360**. Wer in diesem voluminösem Automaten Platz nimmt, und sich angeschnallt hat, der wird nach allen Regeln der Kunst durch die Luft gewirbelt — sogar um die eigene Achse. Die knapp 230000 Mark teure Neuheit wird leider nur in wenigen deutschen Spielhallen zu finden sein. Das Spiel an sich ist zwar nur eine schlichte "Afterburner"-Variante, doch das Drumherum sorgt für das nötige Aufsehen. Man darf gespannt sein, ob sich jemand erdreistet, von diesem Automaten eine Heimversion zu programmieren.

Unter den zahlreichen 3-D-Autorennen fiel neben Ataris "Race Drivin'" lediglich **Rad Mobile** von Sega angenehm auf. Ihr braust quer durch die USA und müßt jede der zwanzig Etappen innerhalb eines Zeitlimits durchfahren. Schmackhaft gemacht wird das altbekannte Spielprinzip durch schnelle und vor allem abwechslungsreiche Grafik. Außerdem wird man endlich mit lebensnahen Autofahrerproblemen konfrontiert: Im Finsteren sorgt der Griff ans Scheinwerferknöpfchen für mehr Licht und bei Schmuddelwetter aktiviert Ihr mit einem weiteren Schalter die Scheibenwischer.

Wie man mit der x-ten Simulation der Sportart Golf noch für Aufsehen sorgen kann, zeigte Konami: Bei "Golfing Greats" wird mit rasanter 3-D-Grafik so verschwenderisch herumgewirbelt, daß einem nahezu schwindlig wird. Nach dem Abschlag des Balls seht Ihr ihn nicht von der Position des Spielers aus wie gehabt in die Ferne fliegen. Vielmehr haftet sich eine TV-Kamera an den Ball und begleitet ihn auf seinem Flug. Das 3D ist derart schnittig und eindrucksvoll, daß man die eher schlichte Steuerung gnädig verzeiht. Nach der "Gradius"-Veräppelung "Parodius" zeigte Konami außerdem ein neues Jux-Ballerspiel. **Bells and Whistles** ist ein solide spielbarer Vertikalscroller, der es aber in Sachen Spielwitz nicht ganz mit Parodius aufnehmen kann. Immerhin ein weiteres gelungenes Beispiel dafür, daß auch Ballerspielen etwas Humor gut bekommen kann. Schließlich wurde von Konami **Roller Games** vorgestellt, der grob als "Double Dragon auf Rollschuhen" bezeichnet werden kann. In einem Rollerskating-Oval

Videospiele kontra Spielautomaten

Langsam, aber sicher kommen wir an den Punkt, wo kompakte Konsolen für zu Hause den Spielautomatenungetümen technisch beinahe gleichwertig sind. Die PC-Engine, aber vor allem das Mega Drive und das Super Famicom stehen den ehemals großen Brüdern in Sachen Farbvielfalt und Spriteverwaltung kaum mehr nach. Ausnahmen, wie das Rundum-Spektakel "R 360" von Sega, und ein paar 3-D-lastige Rennspiele bestätigen die Regel. Spielerisch haben die Heimmodule den Arcadespielen schon längst das Wasser abgegraben. Innovative Ideen findet man nicht mehr in den Spielhallen, sondern spürt sie in den eigenen vier Wänden auf. Teilweise ist es erschreckend, das zwanzigste stumpfsinnige Prügelspiel und das fünfzehnte langatmige Rennspektakel zu sehen. Die gesammelte Kreativität der Programmierer und Entwickler scheinen die Großen der Branche, (z.B. Konami, Sega, Capcom und Taito) momentan in die Entwicklung von Heimvideospielen zu investieren. Man muß sich einmal vorstellen, daß unter all den Ballerspielneuheiten auf der IMA "Thunder Force AC" (bis auf Kleinigkeiten identisch mit dem Mega-Drive-Spiel "Thunder Force III") sowohl technisch als auch spielerisch das Beste war. Man darf gespannt sein, ob '91 der Tiefpunkt dieser Entwicklung erreicht ist, oder ob die Talfahrt der Arcade-Spiele weiter anhält. Die Spielhalle hat jedenfalls viel von ihrer Faszination eingebüßt. *mg*







Race Drivin': Der Nachfolger von Hard Drivin' bietet schnellere 3-D-Grafik. In der Version mit drei Bildschirmen hat man den vollen Überblick.

FRANKFURTER Messe RUNDSCHAU

prügelt Ihr Euch (alleine oder zu zweit) mit anderen Rollschuhläufern. So schlicht und einfach die Grafik gezeichnet ist, so hart und brutal wird auf der Bahn gekämpft. Da die Entwickler auf spielerische Finessen konsequent verzichtet haben, beschränkt sich das zweifelhafte Vergnügen auf stumpfsinniges Prügeln.

Wenn Räuber vom Nachbarstamm alle heiratsfähigen Frauen klauen, ist es mit der Steinzeitidylle vorbei. Der **Caveman Ninja** macht sich auf den Weg, um in einer Welt voller prähistorischer Gefahren die Damen zu befreien. Data Easts Mischung aus Jump'n Run und Actionspiel bietet viel gute Grafik im niedlichen Comic-Stil sowie dem Szenario angepaßte Gegner und Extrawaffen. Den Steinzeitspaß sollte man sich auf jeden Fall mal anschauen. *mg/hl*



Golf in den eigenen vier Wänden

Putt, putt, putt...

Die originellste Neuheit abseits der Spielautomaten war bei Bally Wulff zu bestaunen. Die künstliche Zwergerl-Golfanlage **Putting Challenge** simuliert die Einlochphase eines richtigen Golfspiels. Es werden Bälle und Schläger im Original-Maßstab verwendet. Immer auf dem gleichen Untergrund herumzuputten, wäre auf Dauer furchtbar langweilig. Der Automat kann deshalb 18 verschiedene Grüns simulieren: Ein paar Motoren setzen sich lautstark in Bewegung, um diverse Steigungen und Gefälle zu errichten oder wieder einzuebnen. *hl*

IMA-Zahlensalat

Die "Internationale Fachmesse Unterhaltungs- und Warenautomaten" (kurz IMA) findet alljährlich in Frankfurt statt. Sie gilt als eine der bedeutendsten Ausstellungen dieser Art in Europa. Die IMA ist eine reine Fachmesse, bei der "Normalsterbliche" keinen Einlaß finden. 1991 waren 240 Firmen aus 16 Ländern auf 22 000 Quadratmetern Ausstellungsfläche vertreten. *hl*



Computergrafik ade, Atari setzt auf reale Bilder



R-360: Hier wird man um die eigene Achse gewirbelt



Rad Mobile: Runde 1 führt Euch durch Los Angeles

Alle Messeneuheiten auf einen Blick

Ataxx	Leland	Einfaches und recht fesselndes Denkspiel, aber deutlich bei "Spot" abgekupfert.	empfehlenswert
Bells and Whistles	Konami	Vertikal scrollendes Actionspiel mit witziger Bonbonfarben-Grafik. Recht nett.	durchschnittlich
Berlin Wall	Kaneko	Das "Mauerspiel" entpuppt sich als durchaus unterhaltsame "Apple-Panic"-Variante.	durchschnittlich
Blood Brothers	TAD	Fadenkreuz-Ballerei im Wilden Westen; dank vieler Details durchaus erträglich.	durchschnittlich
Borench	Sega	Gewitzte Mischung aus Denk- und Geschicklichkeitsspiel. Simpel, aber macht Spaß.	empfehlenswert
Caveman Ninja	Data East	Humorvolle Steinzeit-Befreiungsaktion: Wer hat dem Stamm die Frauen geklaut?	durchschnittlich
Double Dragon 3	Technos Japan	Lasche Fortsetzung der Prügelorgie. Wenig neue Extras, altbekanntes Spielprinzip — diesmal zu dritt.	für Fans
Gals Panic	Kaneko	Abgeschmackte Qix-Variante mit mäßig erotisierender Jungmädchen-Grafik.	für Fans
Golfing Greats	Konami	Sportsimulation mit sehr beeindruckender 3-D-Grafik: Selten so rasant eingelocht.	empfehlenswert
Gun Frontier	Taito	Vertikal scrollendes Actionspektakel altbekannter Art. "Fire Shark" mit zweieinhalb neuen Extras und Zwei-Spieler-Modus.	durchschnittlich
High Impact	Williams	Spielerisch mittelmäßige American-Football-Simulation mit außergewöhnlicher Grafik.	durchschnittlich
Laser Chost	Sega	Witziger "Line-of-Fire"-Verschnitt in Ghostbusters-Manier. Viele Gags und Geister, tolle Grafik.	empfehlenswert
R 360	Sega	Afterburner-ähnliches 3-D-Ballerspiel (Name: G-Loc). Besonderheit: Der voluminöse Automat wirbelt den angeschnallten Spieler um die eigene Achse.	für Fans
Race Drivin'	Atari Games	Imposanter Fahrsimulator mit anspruchsvoller Steuerung und realistischer Grafik.	empfehlenswert
Rad Mobile	Sega	Spritziges Autorennen mit 20 abwechslungsreichen Streckenabschnitten.	empfehlenswert
Rampart	Atari Games	Gewöhnungsbedürftige, aber reizvolle Verknubblung von Denk- und Actionelementen.	empfehlenswert
Roller Games	Konami	"Double Dragon" auf Rollschuhen mit dürftig gezeichneten Spielfiguren. Nichts Neues im Prügelgenre.	für Fans
Shoot the Ice	Williams	Bildschirm-Eishockey zum Angewöhnen — in jeder Hinsicht eine Enttäuschung.	mangelhaft
Strato Fighter	Tecmo	Halbwegs gutes horizontal scrollendes Ballerspiel mit etlichen Extras. Technisch bestenfalls auf Mega-Drive-Niveau.	durchschnittlich
Shuuz	Atari Games	Ungewöhnliches, einfaches Geschicklichkeitsspiel (Hufeisenwerfen) mit Trackball. Witzig, aber auf Dauer etwas eintönig.	durchschnittlich
Super Burgertime	Data East	Liebloser Nachfolger des Videospieleoldies. Wenig Neues in der Hamburger-Fabrik	für Fans
Super Pang	Mitchell	Kaum verbesserter Nachfolger des erfolgreichen "Bälle-zerpiksen"-Vorgängers.	durchschnittlich
Super Pinball Action	Tecmo	Vier verschiedene, teils unübersichtliche Flipper ohne Tiefgang. Realistische Ballbewegung.	durchschnittlich



Amiga ☆ Atari ST ☆ IBM ☆ C 64

	Amiga	Atari ST	IBM-PC	C 64
A-10 Tank Killer (Amiga 1 MB)	84,95	-.-	84,95	-.-
Battle Command (Deutsch)	69,95	69,95	74,95	-.-
Betrayal (Deutsch)	79,95	79,95	89,95	-.-
Blue Max – Aces of war	*74,95	*74,95	79,95	-.-
Buck Rogers	74,95	-.-	74,95	59,95
Bundesliga Manager	54,95	54,95	59,95	V. mö.
Cadaver (Deutsch)	62,95	62,95	-.-	-.-
Challengers (5 Spiele)	74,95	74,95	74,95	54,95
Champions of Krynn (Deutsch)	66,95	-.-	69,95	59,95
Chaos strikes back (Deutsch)	65,95	59,95	-.-	-.-
Chip Challenge	59,95	59,95	-.-	39,95
Crash Course	-.-	-.-	79,95	-.-
Creatures	-.-	-.-	-.-	39,95
Curse of the Azure Bonds (dt.)	74,95	-.-	74,95	59,95
Das Boot	*74,95	*74,95	79,95	-.-
Dragon Wars (Deutsch)	69,95	-.-	74,95	44,95
Duck Tales	69,95	69,95	69,95	49,95
Dungeon Master (Deutsch)	69,95	69,95	-.-	-.-
Elvira (Deutsch)	78,95	78,95	99,00	-.-
Epic *	66,95	66,95	-.-	-.-
Eye of the Beholder *	Vorb. mögl.!	Vorb. mögl.!	79,95	-.-
F-16 Falcon (Deutsch)	79,95	69,95	99,00	-.-
F-16 F. Mission Disk 1 o. 2 je	54,95	54,95	-.-	-.-
F-19 Stealth Fighter (Deutsch)	74,95	74,95	89,95	-.-
F-29 Retaliator (Deutsch)	59,95	59,95	*74,95	-.-
Golden Axe	59,95	59,95	-.-	39,95
Great Courts 2	65,95	65,95	65,95	-.-
Hard Drivin'2	59,95	59,95	59,95	-.-
Hero's Quest 2	Vorb. mögl.!	Vorb. mögl.!	89,95	-.-
Immortal (Deutsch)	66,95	66,95	-.-	-.-
Imperium (Deutsch)	66,95	66,95	a. A.	74,95
Indianapolis 500	66,95	-.-	66,95	-.-
Invest (Deutsch)	59,95	59,95	V.mö.	44,95
Ishido	64,95	-.-	74,95	-.-
James Pond	59,95	59,95	-.-	-.-
Joystick-Adapter für 4 Spieler	24,95	24,95	-.-	-.-
Kick Off 2 – Data Disk.	64,95	64,95	59,95	39,95
Knights of the Sky	-.-	-.-	99,-	-.-
King's Quest 5	Vorb. mögl.!	Vorb. mögl.!	89,95	VGA 99,-
Klax	49,95	49,95	59,95	39,95
Legend of Faerghail (Deutsch)	69,95	69,95	74,95	-.-
Lemmings	58,95	58,95	58,95	-.-
LHX Attack Chopper (Deutsch)	Vorb. mögl.!	Vorb. mögl.!	99,00	-.-
Lightspeed (Deutsch)	Vorb. mögl.!	Vorb. mögl.!	99,00	-.-
Links (Deutsch)	-.-	-.-	99,00	-.-
Lotus Esprit Turbo Challenge	59,95	59,95	-.-	V. mö.
M.U.D.S.	66,95	66,95	74,95	-.-
M1 Tank Platoon (Deutsch)	74,95	74,95	89,95	-.-
MIG-29 Fulcrum	79,95	79,95	89,95	-.-
Obitus (Deutsch)	79,95	-.-	-.-	-.-
Night Shift	53,95	53,95	53,95	-.-
On the Road	74,95	74,95	74,95	-.-
Operation Stealth (Deutsch)	59,95	59,95	74,95	-.-
Pang	59,95	59,95	-.-	V. mö.
Panza Kick Boxing	74,95	74,95	74,95	-.-
Paradroid '90	59,95	59,95	-.-	-.-
PGA Tour Golf	-.-	-.-	69,95	-.-
Pirates! (Deutsch)	59,95	59,95	64,95	54,95
Player Manager (Deutsch)	49,95	49,95	-.-	-.-
Pool of Radiance (Deutsch)	64,95	-.-	64,95	59,95
Populous	66,95	66,95	66,95	-.-
Populous Data Diskette	39,95	39,95	39,95	-.-
Power Monger (deutsch)	68,95	68,95	-.-	-.-
Rad Baron	-.-	-.-	98,95	-.-
Return of Medusa		Vorbestellung möglich!		
Secret Weapons of the Luftwaffe		Vorbestellung möglich!		
Silent Service 2 (Deutsch)	Vorb. mögl.!	Vorb. mögl.!	84,95	-.-
Sim City (Deutsch)	76,95	76,95	76,95	-.-
Sim City Architecture 1 o. 2	Vorb. mögl.!	Vorb. mögl.!	39,95	-.-
Sim City Terrain Editor	39,95	-.-	39,95	-.-
Sim Earth (deutsch)	-.-	-.-	98,95	-.-
Space Quest 4 *	Vorb. mögl.!		89,95	VGA 99,-
Speedball 2	58,95	58,95	-.-	-.-
Spindizzi Worlds	58,95	58,95	-.-	-.-
Super Off Road	59,95	59,95	59,95	39,95
Team Yankee (Deutsch)	79,95	79,95	89,95	-.-
Teenage Mutant Hero Turtles	59,95	59,95	74,95	39,95
Test Drive 3	Vorb. mögl.!	Vorb. mögl.!	74,95	-.-
The Savage Empire	Vorb. mögl.!	Vorb. mögl.!	74,95	-.-
The Second World	52,95	52,95	59,95	V. mö.
The Secret of Monkey Isl. dt.	79,95	84,95	89,95	-.-
Their finest hour (Deutsch)	69,95	69,95	69,95	-.-
Trans World	66,95	66,95	74,95	44,95
Turrican	54,95	54,95	-.-	39,95
Turrican 2		Vorbestellung möglich!		
Ultima 5	74,95	74,95	74,95	59,95
Ultima 6	-.-	-.-	79,95	*64,95
Wing Commander	74,95	-.-	-.-	-.-
Wing Commander Mission Disk	-.-	-.-	38,95	-.-
Wings (Deutsch)	79,95	-.-	-.-	-.-
Wolfpack (Deutsch)	79,95	Vorb. mögl.!	94,95	-.-
Wonderland (Amiga 1 MB)	74,95	Vorb. mögl.!	89,95	-.-
X-Copy Prof. (inkl. Hardware)	79,95	-.-	-.-	-.-
Z-Out	54,95	-.-	-.-	-.-

* = Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
Vorb. mögl. = Programm erscheint in Kürze, Vorbestellung möglich
V. mö. = siehe oben

Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.
Der Versand erfolgt per Nachnahme (+5 DM) oder portofrei per Vorkasse (bar, Scheck).
Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.
Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an !

Andreas Bachler • Computersoftware
Blücherstr. 24 • Postfach 1113
D-4290 Bocholt • Tel. (02871) 183088, 180637, 8631



Tragt einfach die Anzahl der POWER TIPS-Ordner für Euch ein, Anschrift dazu und schickt den Bestell-Gutschein am besten noch heute an: Markt & Technik Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 8000 München 5
Telefonische Bestellung unter (089) - 20 251 527

Das ist der einzigartige Sammelordner für alle, die Ihre POWER TIPS ruck zuck parat haben wollen. Die POWER TIPS einfach raustrennen, lochen, abheften - so geht kein heißer Tip verloren. Super Outfit: Der Ordner leuchtet rundum in Neon-Pink und kostet nur schlappe 9,-DM!

BESTELL-GUTSCHEIN

Ja, ich will ________ Exemplare des POWER TIPS Ordners zum Spezialpreis von 9,- DM (zzg. Versandkosten). Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

________ Name / Vorname

________ Straße / Nr.

________ Telefon (Vorwahl)

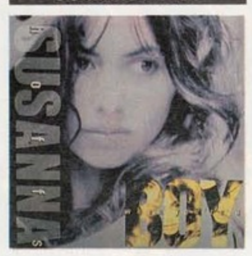
________ PLZ / Ort

Bitte ausfüllen und auf frankierte Postkarte kleben, an: Markt&Technik Leser Service, CSJ, Postfach 14 02 20, 8000 München 5, Telefon (089) - 20 251 527

Musik · Bücher · Filme

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kino- und Videofilme sowie spannende Bücher und Comics informieren. Das bewährte Test-Team, bestehend aus Volker, Martin, Anatol, Michael, Heinrich und Winnie, kommt natürlich auch hier zum Einsatz. Welche CDs, Bücher, Comics, Videos oder Kinofilme besprochen werden, richtet sich danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Im Gegensatz zu den Spieletests vergeben wir keine Punkte, sondern stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend**, über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis hin zu einem niederschmetternden **mangelhaft**. *mg*

COMPACT DISC

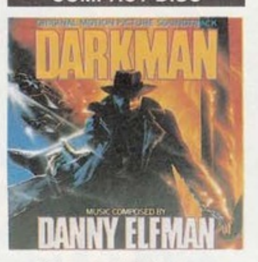


Susanna Hoffs: When you're a Boy

Da einige Macher ihrer ehemaligen Frauen-Combo wieder mit von der Partie sind, wundert es nicht weiter, daß manche Songs Erinnerungen an vergangene Bangles-Zeiten wecken. Leider hält die Platte nicht alles, was die gute Single-Auskopplung "My Side of the Bed" verspricht. Tranige Schleicher wie "Something new" sorgen für schlagartige Ernüchterung. Kein schlechter Solostart für die hübsche Pop-Chanteuse, Raum für Verbesserungen gibt's zur Genüge. *mg*

Columbia 467202 2
45:06 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC

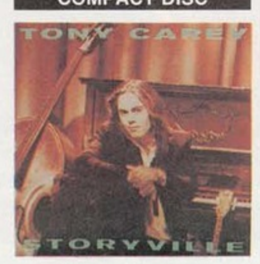


Danny Elfman: Darkman

Soundtrack-Spezialist Danny Elfman (aus seiner Feder stammt u.a. die Musik zu "Batman", "Dick Tracy" und "Midnight Run") wühlt erneut in düsteren Notenmotiven. Die Kompositionen lassen allerdings etwas die Dynamik vermissen, die die exquisite Midnight Run-Vertonung ausgezeichnet hat. Die überwiegend finsteren Klanggebilde harmonieren zwar gut mit dem Film, doch ohne den Zelluloidstreifen fehlt ihnen das Durchsetzungsvermögen. Nicht schlecht, aber auch nicht gut. *mg*

MCA 9031-72793-2
40:15 Minuten / 13 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC



Tony Carey: Storyville

Der indianisch angehauchte Popbarde Tony Carey erzählt in "Storyville" u.a. die Geschichte eines berühmten Stadtteils von New Orleans. Wer jetzt trompetenlastige Jazz-Klänge erwartet, sieht sich allerdings getäuscht. Eingängige Melodien (schön: "Trampoline"), teils mit zaghaftem Schnulzeneinschlag, sowie einige knackigere Kompositionen, prägen die CD. Fans von Outlaw-Romantik in modernem Gewande sollten sich Tonys perfekt aufgenommene Gitarrengrüße anhören. *mg*

Metronome 847 505-2
50:30 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC



Gloria Estefan: Into the Light

Das latino-amerikanische Energiebündel hat sich von ihrem schweren Tourbusunfall erfreulich flott erholt. Bezeichnend für ihre "Wiedergeburt": die gefühlvolle Single "Coming out of the Dark". Der Rest des Silberlings läßt leider viel von den ehemals schwungvoll-dynamischen Rhythmen eines "Bad Boy" vermissen. Manch desorientiertes, dumpf-dödeliges Disco-Desaster vergrault auch die treuesten Fans. Mir hat sie als Frontfrau der Miami Sound Machine deutlich besser gefallen. *mg*

Sony Music/Epic 467782 2
68:51 Minuten / 16 Tracks
POWER-WERTUNG:
für Fans

COMPACT DISC



Manfred Mann's Earthband: 1971 — 1991

Längst überfällig war sie, die "Best-of"-Zusammenstellung von Manfred Mann's Earthband. Wer gepflegte Pop- und Rockmusik schätzt, wird erfreut feststellen, daß Klassiker wie "Blinded by the Light" oder "Davy's on the Road again" kein bißchen angestaubt klingen. Leider hat die schludrige Plattenfirma einige wichtige Titel wie "Don't kill it Carol" oder "Stranded" nicht berücksichtigt, obwohl auf der CD noch Platz wäre. *hl*

Intercord 860.553
56:03 Minuten / 13 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC

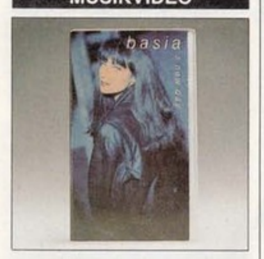


Sting: The Soul Cages

Das lange Warten hat sich gelohnt. Sting entfernt sich meilenweit vom Durchschnitts-Hitparaden-Gedöns und bringt Balsam für die Ohren. Den Ohrwurm "All this Time" kennt man, die anderen Titel sind ebenfalls Spitzenklasse. Alle Stücke sind brillant arrangiert und klingen dank dem neuen Aufnahmeverfahren "Q-Sound" glasklar. Reinhören sollte man in "Mad about you" und "Saint Agnes and the burning Train". Einziger Makel: ein oder zwei Songs mehr wären schön gewesen. *al*

A&M 396 405-2
48:18 Minuten / 9 Tracks
POWER-WERTUNG:
hervorragend

MUSIKVIDEO

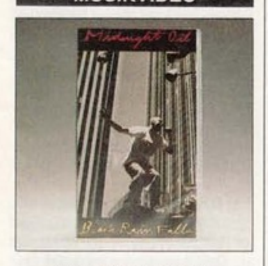


Basia: A new Day

Abgesehen von den sieben Musikclips, plaudert die gebürtige Polin Basia auf dem VHS-Video über persönliche Wünsche, Ansichten und Erfahrungen. Die leicht verdauliche Mischung aus Soul, Jazz und lateinamerikanischen Rhythmen bietet eine guten Querschnitt ihres musikalischen Sololebens. Leider merkt man den Videoclips der Ex-Matt Bianco-Sängerin an, daß sie ohne großen Aufwand oder Enthusiasmus gedreht wurden. Die musikalischen Qualitäten der Lieder kaschieren diesen Lapsus allerdings recht gut. *mg*

CMV 49041-2
ca. 40 Minuten / 7 Lieder
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

MUSIKVIDEO



Midnight Oil: Black Rain falls

Ein Livevideo der einfallslosen Art: Die Mannen der australischen Rockcombo Midnight Oil schrammen gekonnt ihre erdigen Rocknummern bei einem Freiluftauftritt in New York. Zwischen den einzelnen Titeln verraten die Bandmitglieder, daß Umweltverschmutzung eine ganz böse Sache ist (eine brandneue Erkenntnis). Das Ganze schaut man sich ganz gerne einmal an, aber dann setzt die Kassette Staub an. Der Livesound ist gut, aber fürs Auge wird zu wenig geboten. *hl*

CMV 49048-81
ca. 45 Minuten / 8 Tracks
POWER-WERTUNG:
für Fans

BUCH



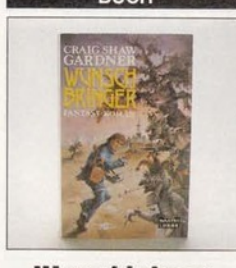
Ich bin ein anderer

Auf dem Gebiet der psychologisch-feinsinnigen Thriller macht dem französischen Autorenteam Pierre Boileau und Thomas Narcejac so leicht keiner was vor. Jahrzehntelang hatte das Gespann einen stetigen Ausstoß an Oberklassekrimis, bis der Tod von Boileau vor zwei Jahren dem literarischen Treiben ein definitives Ende setzte. Der Rowohlt-Verlag hat jetzt einen preiswerten Band mit drei Romanen des Duos herausgebracht, damit man bei einem vorzüglichen Preis-Leistungs-Verhältnis in dessen kriminalistische Welt hineinschnuppern kann.

Das Buch vereint die Titel "Ich bin ein anderer", "Ein Heldenleben" und "Rache mit 15". Ihren Sinn für fein gesponnene Psychodramen, durchaus vergleichbar mit den Werken von Patricia Highsmith oder Ruth Rendell, verdeutlichen die Autoren vor allem in letzterer Erzählung. Zwei Gymnasiasten planen "nur zum Spaß" eine Wochenendentführung der verhaßten Mathelehrerin. Doch dann schlägt das Schicksal garstig zu und aus dem vermeintlichen Scherz wird ein Zitterspiel mit verblüffendem Ausgang. Wo bei konventionellen Krimis mürbe Kommissare Langeweile ausdünsten und die größte Herausforderung an den Leser darin besteht, mit den Namen der diversen Haupt- und Nebenfiguren nicht durcheinander zu kommen, steht bei Boileau und Narcejac der vermeintliche Täter im Mittelpunkt. Doch das ist kein böser Knilch mit großer Keule, sondern ein Mensch wie Du und ich, der meist leicht nachvollziehbar in einen erheblichen Schlamassel gerät. Daß man den Leser dabei auch mal an der Nase herumführen darf, zeigt "Ich bin ein anderer". Hinter dem vermeintlich offensichtlichen Doppelspiel mit vorgetäuschter Identität klafft ein listenreicher Abgrund: Die vermutlichen Opfer bewahren das Giftfläschchen gleich neben der Teedose auf. Ein schöner Schmökerband mit drei soliden Romanen für krimifreudige Leser. *hl*

ISBN: **3-499-15226-6**
Autor: **Boileau/Narcejac**
Verlag: **Rowohlt 5226**
Preis: **10 Mark**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

BUCH



Wunschbringer

Postboten leben gefährlich; besonders wenn sie sich nicht nur bissiger Hunde erwehren müssen, sondern auch finstere Dämonen und gemeine Oger in den Vorgärten lauern. Mit diesen Problemen hat der junge Vagabund Simon zu kämpfen, als er die freie Stelle des Briefausträgers in Goldenburg übernimmt. Graig Shaw Gardner, hat eine originelle Idee auf 300 Seiten aufgeblasen. Leider bleibt irgendwo der Humor zwischen den Seiten stecken. Fantasy-Durchschnittskost, für den schnellen Verbrauch bestimmt. *vw*

ISBN: **3-404-20150-7**
Autor: **Graig Shaw Gardner**
Verlag: **Bastei Lübbe**
Preis: **8,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

BUCH



Der dunkle Held

Die von Robert Asprin konzipierte Diebeswelt führt inzwischen ein Eigenleben in der Fantasy-Literatur. Auch Andrew Offutt's dunkler Held Hanse Nachtschatten treibt hier sein Unwesen. Der junge Meisterdieb kommt in den Besitz von elf magischen Silbertalern, die ein schreckliches Geheimnis bergen. Andrew Offutt's Held gehört zu den faszinierendsten Charakteren der Diebeswelt. Edle Gefühle, finstere Schurken, Magie und aufopferungsvolle Liebe: klassische Fantasy. *vw*

ISBN: **3-404-20142-6**
Autor: **Andrew Offutt**
Verlag: **Bastei Lübbe**
Preis: **8,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

VIDEOFILM

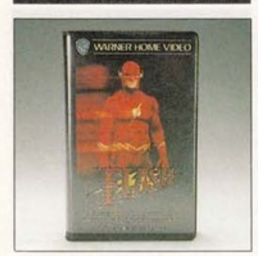


Einstein Junior

Im schrillen Videofilm "Einstein Junior" bekommen Physikenthusiasten ihr Idol von einer etwas eigenwilligen Seite präsentiert. Jung-Albert (Jahoo Serious) verbringt seine Jugendtage auf dem australischen Bauernhof seiner Eltern. Papa Einstein jammert pausenlos über die Tatsache, daß in seinem allabendlichen Bier keine Blubber-Bläschen seien und wie schön doch ein Frischgezapftes mit einer Schaumkrone wäre. Einstein Junior zieht sich in die heimische Bierbrauhütte zurück – eine heftige Explosion ist die Folge. Einstein hat das revolutionäre Verfahren zur Erzeugung von Blubberbläschen im Bier entdeckt – er spaltet einfach Bieratome. Mit seiner Blubberbläschenformel geht Albert in die Stadt, ein fieser Geschäftemacher raubt ihm die Atomformel und Albert wandert ins Irrenhaus. Hier erfindet Einstein Junior nebenbei die Elektrogitarre, den Rock & Roll, knüpft eine Liebesbeziehung mit Marie Curie und reist nach seiner Flucht aus dem Sanatorium nach Paris. Nach rasanter Ballonfahrt kommt er in der Seine-Metropole an. Hier trifft er unter anderem auch auf Charles Darwin, verhindert die Explosion einer Bieratomspaltungsmaschine und kehrt als gefeierter Star auf den heimischen Bauernhof zurück, wo Papa Einstein genüßlich an seinem Blubberbier nuckeln kann – Aaargh! Albert Einstein in allen Ehren, aber eine solche Ansammlung platter Albernheiten, dumpfer Dialoge und schrillen Klamauks hat der alte Meister nicht verdient. Zwar war der echte Einstein zu seinen Lebzeiten nicht nur ein Physikgenius, sondern auch ein Liebhaber handfester Streiche, aber bei diesem Machwerk wäre wohl selbst ihm das Lachen vergangen. Da hilft auch die formelle Ehrenbezeichnung an den Original-Einstein nicht mehr viel. *mh*

Regie: **Yahoo Serious**
Produzent: **Yahoo Serious, Warwick Ross, David Roach**
Drehbuch: **Yahoo Serious**
Darsteller: **Yahoo Serious, Odile le Clezio, John Howard**
Laufzeit: **88 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 12 Jahren**
Videoanbieter: **Warner**
POWER-WERTUNG:
für Fans

VIDEOFILM



Flash

Wer sich im amerikanischen Mediendschungel etwas auskennt, dem wird der Name "Flash" ein Begriff sein. In den USA ist die gleichnamige Krimiserie seit einiger Zeit im Fernsehen zu sehen (Vorbild: wieder mal ein Comic-Held). Bevor die actionlastige Superman-Story auch bei uns anläuft, dürfen wir uns vorab den Pilotfilm auf Video anschauen.

Eine (liebenswerte) amerikanische Stadt wird von einer (mächtig bösen) Motorrad-Gang terrorisiert. Die Polizei kommt mit dem Problem nicht klar und ruft eine Sonderkommission ins Leben. Derweil schuftet Barry Allen als Polizeichemiker und untersucht Fingerabdrücke, Reifenspuren und andere interessante Beweismittel. Eines Nachts tobt ein gewaltiges Gewitter über Central City. Ein Blitz trifft Barrys Labor und wirbelt allerhand chemische Substanzen durcheinander, die der arme Junge unfreiwillig einatmet. Kaum erwacht Barry aus der Ohnmacht, stellt er einige Veränderungen an sich fest. Äußerlich der Alte, ist er innerlich wie ausgewechselt: Im Jogging schafft er lockere 600 Meilen pro Stunde. Zusammen mit der attraktiven Wissenschaftlerin Christina McGee geht Barry der Sache auf den Grund und legt sich ein (extrem geschmackloses) Kostüm zu.

Gespielt wird Flash vom recht unbekannten John Wesley Shipp (nett und brav). Für die Rolle der besorgten Ärztin konnte die seriengeprüfte Amanda Pays gewonnen werden (hübsch und lieb). Sie stand schon dem legendären "Max Headroom" als Controllerin zur Verfügung. Die Vorabendunterhaltung vermeidet glücklicherweise allzu große Geschmacklosigkeiten. Angegraute Konkurrenzproduktionen wie "Der Sechs-Millionen-Dollar-Mann" überholt Flash mit links. *mg*

Regie: **Robert Iscove**
Produzent: **Danny Bilson, Paul de Meo**
Drehbuch: **Danny Bilson**
Hauptdarsteller: **John Wesley Shipp, Amanda Pays**
Laufzeit: **90 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 16 Jahren**
Video-Anbieter: **Warner**
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

VIDEOFILM



Leon

In seiner neuesten Rolle spielt der belgische Karateexport Jean Claude van Damme den beinharten Fremdenlegionär Leon. Während Leon in der Wüste Löcher in den Sand buddelt, wird sein Bruder, der als Polizist im fernen Los Angeles beschäftigt ist, von bösen Rauschgifthändlern mit Benzin übergossen und angesteckt. Mit schwersten Verbrennungen kommt Leons Bruder ins Krankenhaus. Die Frau des Bruders schickt einen Brief an die Legion, um Leon zu benachrichtigen, der will natürlich sofort los, um das Brüderlein zu besuchen. Allerdings hat die Legion etwas dagegen einzuwenden, Leon desertiert und zwei Legionäre verfolgen ihn bis nach Amerika. Leon kommt leider zu spät — der Bruder ist tot, die Gangster über alle Berge. Nun will Leon für die Familie seines Bruders sorgen: Um Geld zu verdienen, nimmt er an blutigen Kämpfen teil, die illegal für gelangweilte Bonzen veranstaltet werden. So prügelt sich Leon von Kampf zu Kampf, bis ihm im großen Finale eine menschliche Killermaschine gegenübersteht.

Jean Claude van Damme dürfte wohl noch am ehesten Fans von Knochenknackerfilmen bekannt sein — beschränkten sich doch bisher dessen filmische Leistungen auf das kunstvolle Verdreschen böser Buben. Zwar kommt van Damme auch in "Leon" ausgiebig dazu, effektvoll seine fernöstlichen Kampfkünste in Szene zu setzen, aber er überrascht auch durch ungewohnten schauspielerischen Einsatz — von Tränen bis zum zärtlichen Vaterersatz. Selbst die Handlung des Films ist durchaus akzeptabel und hangelt sich nicht platt von einer Kampfsequenz in die nächste. Insgesamt ist "Leon" ein durchaus anschaubarer B-Film, der genügend Action bietet. *mh*

Regie: **Sheldon Lettich**
Produzent: **Nash R. Shah, Eric Karson**
Drehbuch: **Sheldon Lettich**
Darsteller: **Jean Claude van Damme, Deborah Rennard, Harrison Page, Lisa Pelikan**
Laufzeit: **87 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 18 Jahren**
Videoanbieter: **Highlight**
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

KINOFILM



Herr der Fliegen

Eine Gruppe junger amerikanischer Militärkadetten landet nach einem Flugzeugabsturz auf einer unbewohnten Insel im Pazifik. Abseits von allen Schifffahrtslinien ist baldige Rettung nicht in Sicht. Die Jungen richten sich, so gut es geht, in den neuen Verhältnissen ein: Ein Anführer wird gewählt und Aufgaben in der Gruppe verteilt. Was wie ein spannender Abenteuerurlaub ohne Schule und Aufsicht von Erwachsenen beginnt, entwickelt sich bald zum harten Überlebenskampf in einer feindlichen Umwelt. Anfangs versucht man noch einen Rest von Zivilisation und Ordnung aufrechtzuerhalten, doch zunehmend verwildert die Gruppe. Ein selbsternannter Anführer übernimmt die Macht und unterdrückt die anderen mit diktatorischen Mitteln. Jeder, der nicht "mitmacht" oder zu schwach ist, wird ausgestoßen und gejagt. Erst als ein Hubschrauber der Küstenwache auf der Insel landet, wird den Jungen die ganze Absurdität der Lage bewußt. Offensichtlich sind auch die Kinder in ihrer abgeschlossenen Welt nicht in der Lage, sich von typisch faschistischen Verhaltensmustern der Erwachsenen zu lösen.

Bereits 1963 wurde William Goldings Roman "Herr der Fliegen" in England verfilmt und zum Welterfolg. Harry Hooks Neufassung muß sich an diesem Vorgänger messen lassen. Zum Glück hat er auf besonders spektakuläre Hollywood-Knalleffekte und Dschungel-Dramatik verzichtet und sich ganz auf die eindringliche Geschichte verlassen. Die Kamera wird dabei nie zum plakativen Ankläger, sondern bleibt ein eher zurückhaltender Chronist der Ereignisse. Herr der Fliegen ist eine gelungene Aktualisierung von Goldings Buch, das übrigens als Fischer Taschenbuch erhältlich ist. *vw*

Regie: **Harry Hook**
Produzent: **Lewis Allan, Peter Newman**
Drehbuch: **Sara Schiff**
Hauptdarsteller: **Balthazar Getty, Chris Furrh, Daniel Pipoly**
Laufzeit: **90 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 12 Jahren**
Video-Anbieter: **Cannon VMP**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

KINOFILM



Alice

Alice hat alles: reizende Kinder, einen reizenden Mann, reizende Freundinnen, eine reizende Wohnung und — reizenden Liebeskummer. Als sie ihre Bälger vom Kindergarten abholt, bleibt ihr die Luft weg: Da steht *er*. Sie weiß weder wer *er* ist noch wie *er* heißt, aber sie hat sich soeben unsterblich in ihn verliebt. Anfangs wehrt sie sich dagegen, doch schon bald folgt das erste schüchterne Rendezvous. *Er* ist Saxophonist, heißt Joe und ist bereits einmal geschieden, hängt aber immer noch an seiner Exfrau. Alice steht ihren Gefühlen ratlos gegenüber — was zum Teufel hat sie in den 16 Jahren Ehe eigentlich gemacht?

Doch das ist erst die Spitze des Eisbergs. Ihr Arzt ist ein Hexenmeister, der die irrsten Kräutermixturen zusammenbraut. Ihr toter Exfreund erscheint ihr als Geist und verkuppelt sie mit Joe. Ihre Freundinnen lästern hinter ihrem Rücken, von ihren Idealen hat sie sich meilenweit entfernt. Was hat sie hier noch verloren?

Nach ein paar schwächeren Filmen liegt Woody Allens zwanzigster wieder in der Preisklasse von "Hannah und ihre Schwestern", "Zelig" oder "Manhattan". Da mischen sich Rückblenden, Träume, Zauberei mit der Realität, ohne im Wirrwarr zu enden. Die Darsteller sind exzellent. Mia Farrow spielt hinreißend die Verwirrte, William Hurt brilliert als dumpfer Ehemann, Joe Mantegna als Kontrastprogramm mimt den unschuldigen Verführer. Sogar kleine Rollen spielen ihren Part eindrucksvoll. Wer auf schnelle amerikanische Komödien im Stil von "Police Academy Wasauchimmer" steht, sollte "Alice" meiden. Wer dagegen auf fein gesponnenen, intelligenten Humor anspricht und Freude an der Horrorfrage "Was mache ich auf dieser Welt?" hat, muß Alice gesehen haben. *al*

Regie: **Woody Allen**
Produzent: **Robert Greenhut**
Drehbuch: **Woody Allen**
Hauptdarsteller: **Mia Farrow, Joe Mantegna, William Hurt, Alec Baldwin**
Laufzeit: **112 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 12 Jahren**
Filmverleih: **Columbia Tri-Star**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMICS



Superman

Über 50 Jahre dauerte Supermans Romanze, jetzt bittet Clark Kent Lois Lane um ihre Hand. Der Stählerne läßt diverse Hüllen fallen und gibt seine Geheimnisse preis. Wird Lois bei ihrem Ja-Wort bleiben? Werden sie vor den Altar treten? Wird Superman mit Superpuste die Wäsche trocknen? Noch nie war Superman so spannend. Die US-Hefte sind in jeder gut sortierten Comic-Buchhandlung erhältlich, die deutsche Übersetzung kommt nächstes Jahr.

Eric Hegmann/al

Texter/Zeichner: **Siegel/Shuster**
Verlag: **Stern/McLeon oder DC/Hethke Verlag**
Preis: **1,70 Mark**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMICS



Unsterblich wie der Tod

Bospero Pestrone macht in Artischockenkonserven. Besser gesagt: machte. Als man ihn tot im Fahrstuhl findet, hat es eher den Anschein, als habe er in die Ketchupbranche gewechselt. Leutnant Krafft stößt auf Voodoozauber und entdeckt, daß der Fall mehr mit ihm zu tun hat, als ihm lieber ist. Der Zeichner Andreas wurde mit seiner Serie "Rork" berühmt; bewundernswert hier die atmosphärische Dichte.

Eric Hegmann/al

Texter/Zeichner: **Andreas**
Verlag: **Carlsen Verlag**
Preis: **22,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
hervorragend

COMICS



John Difool: Privatdetektiv Klasse R

Es begann alles in der Selbstmordallee. John Difool, ein schäbiger Privatdetektiv, macht Bekanntschaft mit den Killern der "Amok". Dann kam der Inkal, eine kleine Pyramide, ins Spiel. Genauer gesagt waren es zwei: ein schwarzer und ein weißer. Und alle wollten sie haben: Der Metabaron, der Technopapst, der Präsident, die Aristos, eigentlich jeder, der im Universum an die Macht kommen wollte. Und John Difool war mittendrin. Er reiste quer durch die Galaxie, beglückte die Proto-Königin und rettete nebenbei die Welt: Nicht schlecht für einen Privatdetektiv der Klasse R.

Das Spektakel endete wieder am Anfang — in der Selbstmordallee. Daß niemand so richtig verstanden hatte, worum's eigentlich ging, daran waren der Texter Jodorowsky und der geniale Zeichner Moebius schuld. Die ersten drei Bände waren noch einigermaßen nachzuvollziehen und lasen sich spannend, doch dann wurde es metaphysisch, kosmisch und ein wenig verworren. Die nächsten drei Bände pendelten zwischen "unverständlich" und "unverständlich, aber schön". Inzwischen gilt der John-Difool-Zyklus als Meilenstein der Comic-Literatur. Da sechs Bände keine Klarheit über die wahren Zusammenhänge herstellen konnten, beschloß Jodorowsky, seine Erfolgsserie mit einem neuen Zeichner fortzusetzen.

Den fand er in dem jungen talentierten Zeichner Janjetov. Die neuen Bände erzählen, wie alles begann. Natürlich ist die Geschichte immer noch so verworren wie die Alben zuvor, aber das stört den Fan nur wenig. Hauptsache, daß John Difool wieder da ist und mit ihm der Metabaron, die Berks, Animah, die Aristos, die Betonmöwe und das Wettschießen auf der Selbstmordallee.

Der Comic liest sich wie eine gute Kinovorstellung. Eine Fortsetzung ist außerdem angekündigt: Nichts lieber als das.

Eric Hegmann/al

Texter/Zeichner: **Jodorowsky/Janjetov**
Verlag: **Carlsen ComicArt**
Preis: **14,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
hervorragend

COMICS



aaaahrg!

Marcel Gotlib begann seine Karriere als Letterer, doch schon bald entdeckte man, daß er fürs Schönschreiben viel zu talentiert war. Mit seiner Serie "Witzbold" wurde er auch den deutschen Lesern ein Begriff.

Er war Mitbegründer der Comic-Magazine "L'echo des Savanes" und "Fluide Glacial". Für letzteres entstanden zahlreiche abgeschlossene Geschichten, die nun in "aaaahrg!" nachgedruckt werden. Gotlib liebt Neuinterpretationen alter Klassiker, von "Hamlet" über "Alice im Wunderland" bis zu "Barbarella". Tabus kennt er keine. Im Gegenteil. Spätestens seit seiner Serie "Peter Pervers" ist er eine Gefahr für alle Vertreter von "Zucht und Ordnung". Seine Hauptdarstellerinnen sind kleine Gören, zum Anbeißen und auf ständiger Entdeckungsreise. Die wüstesten Erscheinungen geben sich die Ehre. Tief in die Abgründe menschlicher Begierden wird gegriffen. Sein schlechter Geschmack kennt keine Grenzen.

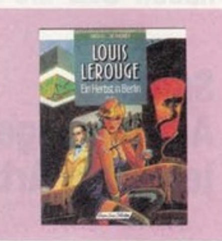
Und so lebt Gotlib nicht nur seine, sondern ganz besonders des "Jedermann" Fantasien aus. Und wie man es von U-Comics gewohnt ist, auf erstaunlich niveauvoller Ebene. Denn nie sieht der Leser, was besser hinter verschlossenen Türen bleibt. Ihm bleibt nur, die Handlung vor dem geistigen Auge weiterzuspinnen.

Gotlib ist in Frankreich längst ein Star. Sein überzogener Humor, der im wahrsten Sinne des Wortes die Balken biegen läßt, ist genau das, was den deutschen Comic-Zeichnern so oft fehlt. Wir warnen ganz ausdrücklich: Das ist nichts für empfindsame Gemüter mit hohem Blutdruck und hohem moralischen Anspruch; die Geschichten sind happig, aber extrem witzig. Wir zitieren den "Münchener Volkskurier": "Deutschland ist bis jetzt fast verschont geblieben von den Sauereien des Herrn Gotlib, und von seiner Wühlarbeit gegen alles, was Zucht, Sitte und Anstand heißt." Vielleicht sollte man schamhaft erröten, während man nach dem Album fragt?

Eric Hegmann/al

Texter/Zeichner: **Gotlib**
Verlag: **alpha Verlag**
Preis: **16,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMICS



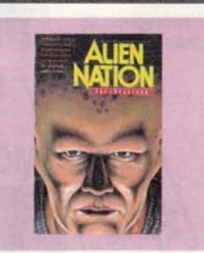
Louis Lerouge: Ein Herbst in Berlin

Herbst 1918. Der militärische Zusammenbruch des Deutschen Reichs beschleunigt die Revolution. Am 9. November wird die Republik ausgerufen. Die kommunistische Erhebung wird niedergeschlagen, Karl Liebknecht und Rosa Luxemburg ermordet. In diesem Klima bildet sich in Berlin die neue Regierung. Arbeitslosigkeit, Freikorps und Schlägertrupps der SA — inmitten dieses Pulverfasses findet sich Louis Lerouge wieder.

Eric Hegmann/al

Texter/Zeichner:
Giroud/Dethorey
Verlag: **Ehapa Comic Collection**
Preis: **14,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMICS



Alien Nation

Ein Raumschiff landet in Kalifornien, an Bord sind Außerirdische. Sklaven, äußerst anpassungsfähig und den Menschen in vielen Dingen ähnlich, aber auch weit überlegen. Die Schwierigkeiten der Eingliederung ins Alltagsleben erzählt diese anspruchsvolle SF-Serie auf ebenso spannende wie witzige Weise. In der Comic-Fassung nicht ganz so faszinierend, aber den biederen TV-Nachkommen von Mr. Spock weit überlegen.

Eric Hegmann/al

Texter/Zeichner: **Bill Spangler/ James Tucker**
Verlag: **Adventure Comics**
Preis: **zirka 4,00 Mark**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert



Power Play Heft 6/90

Weltmeisterschaft: 15 Fußballspiele unter Beschuß; 32 Seiten Tips zum Sammeln; Abgehoben: Super Darius



Power Play Heft 5/90

Fantasy & Abenteuer: So löst Ihr schwierige Adventures; Exclusiv Video-Spiele: Atari VCS, Sega, Nintendo; Computer-Spiele: Alle wichtigen Neuheiten im Power-Test

Power Play Heft 12/90

Wing Commander Lightspeed: Neue Dimension der Weltraumaction; Alle wichtigen Computer- und Videospiel-Systeme im Test





Power Play Heft 4/90

Computerspiele von morgen: Spielhallentrends; Was ist dran an "The Bard's Tal III; Starkiller - Die schrägste Comic-Serie der Galaxis

Power Play Heft 7/90

Hut ab vor Hatris: Das neue Super-Spiel vom Tetris-Erfinder; Exklusiv: Dragon Strike, Projectyle, Railroad Tycoon; Konsolen-Kracher: Splatter House Phantasy Star II



Power Play Heft 9/90

Spielautomat frei Haus: Graduis III gewinnt das Arcade-Original; Traumhaft: Feines Fantasy-Adventure - Wonderland; Exklusiv: Flood, Master Blazer, Powermonger

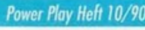
Power Play Heft 2/91

Portable-Power: Game Gear und Turbo Express im Test; MIG 29 Falcon MK 2: High-Tech-Flugshow; Hard Nova: Der Nachfolger zu Sentinel Worlds









Power Play Heft 10/90

Digitale Dimension: CDTV - Das neue Spielezeitalter; Mut zum Modul: Videospieleflut aus Japan; Thronfolger: Monkey Island Rick Dangerous 2; Silent Service 2: Prachtvolle Grafik, Knackige Missionen

Power Play Heft 8/90

Zurück in die Zukunft: Das Spiel zum Film II - Der Kinohit auf Video; 100 Neue Spiele-Knüller: Erster Bericht von der Chicago-Messe

Power Play Heft 1/91

Das Spitzen-Adventure im Test: Monkey Island; Meister aller Klassen: Die besten Spiele des Jahres;



Power Play Heft 11/90

Fünf-Uhr-Tee & Obermonster: Erster Bericht von der Londonmesse; SIM EARTH - GEISHA Nachfolger zu Sim City und Emanuelle





Ich bestelle:

_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____
_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____
Insgesamt _____ Ausgaben für 6,50,-DM pro Exemplar:

_____ Ausgabe POWER PLAY Spezial '89
_____ Ausgabe POWER PLAY Spezial '90
Insgesamt _____ Ausgaben für 9,80,-DM pro Exemplar

Gesamtbetrag _____ zzgl. Versandkosten

Name, Vorname

Straße, Hausnummer PLZ, Wohnort

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung. Schicken Sie bitte den ausgefüllten Coupon an: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5. Sie können Ihre Bestellung auch telefonisch aufgeben: 089 / 20 25 15 27





Markant: Accolades Softwarethriller "Conspiracy"

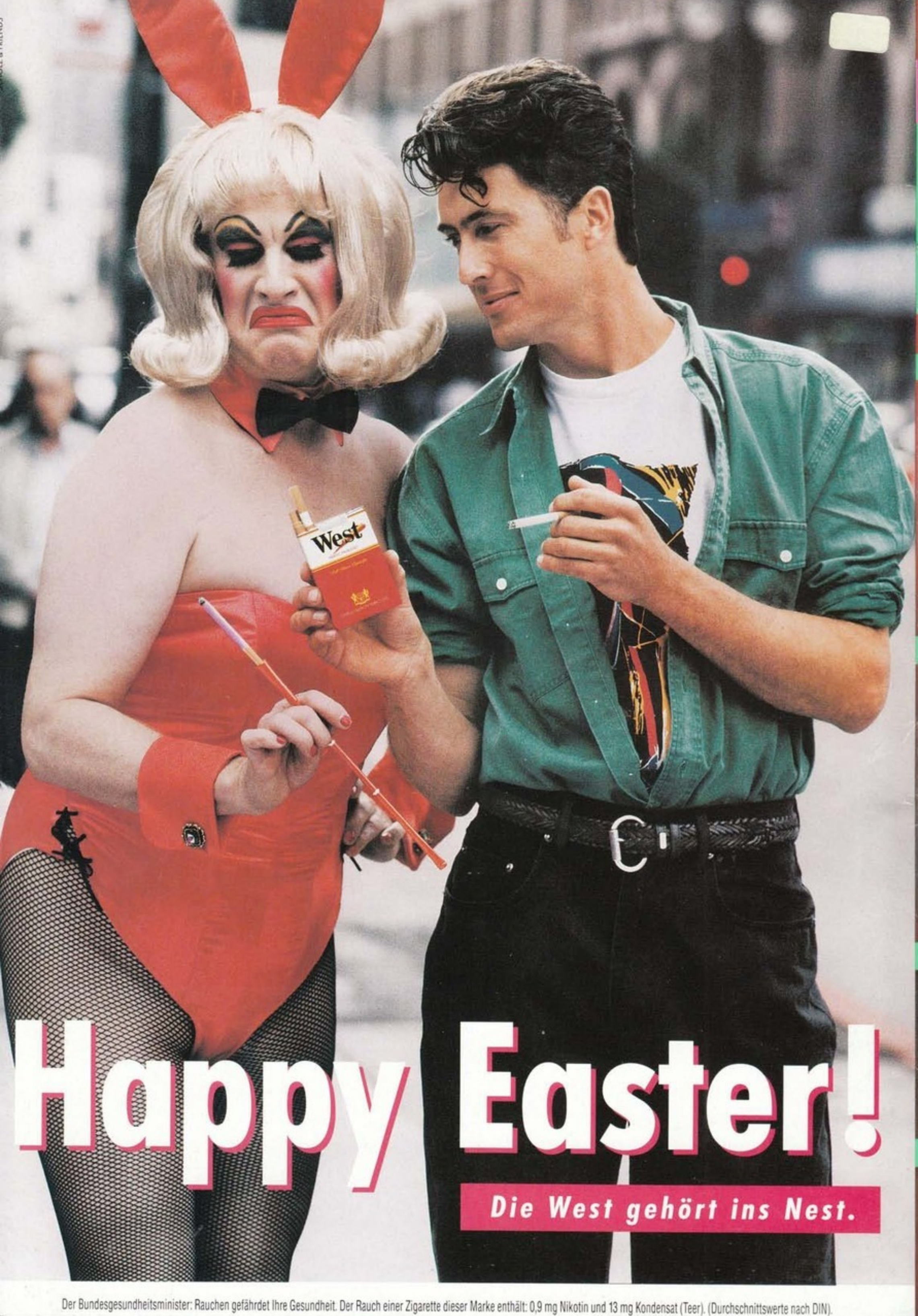
Verwandt: ein neues Ninja-Abenteuer mit der Lynx-Version von "Ninja Gaiden"

Riskant: die Rennsimulation "Mario Andrettis Racing Challenge"

POWER PLAY

5 erscheint am 12. April 1991

In gut vier Wochen berichten wir u. a. über **Mario Andrettis Racing Challenge**, das aktuelle Rennspektakel von Electronic Arts. Außerdem erwarten wir mit **Conspiracy** ein interessantes Adventure von Accolade. In dem ausführlichen Testteil nehmen wir natürlich auch die anderen Computerspielneuheiten kritisch unter die Lupe. Tips und Tricks zu beliebten Programmen findet Ihr wie gewohnt in unserem Tipsteil. Für alle Game Boy-Freunde stellen wir neben anderen Modulen den Actionhit **Probotector** und den Tüftelklassiker **Klax** vor. Mega Drive-Besitzer dürfen sich auf die Filmumsetzung **Dick Tracy**, Lynx-Fans auf die Arcade-Adaption **Ninja Gaiden** freuen.


West
Happy Easter!
Die West gehört ins Nest.
Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält: 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach DIN).